Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 58 - APRILE 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering:
Alcadia Snc
Adattamento grafico:
Sabrina Daviddi, Alcadia Snc
Grafica e impaginazione:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima exfidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi!
NOTA: Attenzione! Dal mese prossimo inizierà la saga che ci porterà alla conclusione di **Assembler 0X**, prevista per l'inizio dell'estate! Tenete pronti i fazzoletti, perché ci sarà di che commuoversi...

SAILOR MOON

Nel 1994 uscì in Giappone un volume speciale contenente un'avventura extra della Combattente in Marinaretta intitolato **Kaguyahime no Koibito**. Questa breve saga (che noi pubblicheremo in quattro sostanziose parti da aprile a luglio) avrebbe poi raggiunto il grande schermo con l'omonimo lungometraggio, visto da noi in TV 'camuffato' da serial con il titolo **Sailor Moon e il Cristallo del Cuore**. Ebbene, abbiamo deciso di presentarvelo qui su **Kappa Magazine** in versione integrale, scegliendo di mantenere tutti i nomi originali in funzione della maggior specializzazione della nostra rivista: un po' di soddisfazione per gli appassionati più puristi, ma anche un'occasione per i nuovi lettori di manga di avvicinarsi a nomi e colpi speciali, così come sono stati ideati da Naoko Takeuchi. E se qualcuno dovesse perdersi, niente paura: vi basterà andare a rileggere le dettagliatissime schede pubblicate sulla rivista **Sailor Moon** della Star Comics, oppure andare a ripescare **Kappa Magazine** 35.
Sappiate inoltre che Naoko Takeuchi ha trovato lo spunto di questa saga fra le nebbie delle leggende giapponesi: ne parleremo fra qualche mese e in maniera più dettagliata nella rubrica **Leggendo Leggende**. Per il momento, buona lettura!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata; Skuld, la minore, è un genio della meccanica. Ma il vero pericolo è costituito da Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra: tramite alcuni capelli di Urd, la diavolessa clona la sua eterna rivale, scindendo poi nei due corpi la parte buona e quella malvagia della dea. Ne risultano così due Urd, una timida e angelica, l'altra maliziosa e malvagia. Ed è proprio grazie all'intervento di quest'ultima che la giovane Skuld viene intrappolata... in uno specchio magico!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot: il caposezione Toshiya Sakazaki real'izza, per l'imbarazzo generale, il Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Ma se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

Time Bokan Series

di Andrea Baricordi

Ritorno al Futuro
Si è soliti dire che «formula vincente non si cambia». I produttori delle serie animate che andremo a vivisezionare fra poco sembrano aver fatto loro questo motto, e per la bellezza di sei volte. Sette, se consideriamo anche l'idea di partenza che, ovviamente, è una serie animata come le altre. Ma non per questo ne sono risultati dei sequel noiosi... Al contrario!

Tutto iniziò nel 1975...
Un'idea semplice, ma che agli studi d'animazione della Tatsunoko piacque subito a tutti: lanciare due ragazzini in una disperata ricerca all'interno del vortice del tempo a bordo di buffe macchine robotizzate, tallonati senza tregua da un implacabile trio formato da una 'dark lady' e da due brutti ceffi. Poteva funzionare, e le possibilità di variare lo scenario di ogni episodio offerte dai balzi nel tempo stimolò subito la fervida fantasia degli autori: Ippei Kuri (soggettista, creatore dei personaggi e produttore), Hiroshi Sasagawa (regista e sceneggiatore), Mitsuki Nakamura (disegnatore dei meccanismi), Yoshitaka Amano (illustratore e creatore dei personaggi) e il poliedrico Tatsuo Yoshida. La cosiddetta 'spina dorsale' della Tatsunoko era pronta a varare il progetto **Time Bokan** (La macchina del tempo), che avrebbe dato il via poi alle **Time Bokan Series**, titolo sotto cui tutti i sequel (ufficiali e non) si sarebbero raggruppati per indicare un prodotto di un certo tipo, con regole ferree, ma dominato da un umorismo demenziale crescente negli anni, e soprattutto

dalla tecnica del 'tormentone' teatrale nota anche agli attori comici italiani. Forse non se ne resero conto nemmeno gli autori stessi: era nato un nuovo genere.

Time Bokan (1975)
Nasce dalla mente di Tatsuo Yoshida la prima serie delle macchine del tempo, e la trama di base è incredibilmente semplice. Un anziano scienziato scopre il sistema per oltrepassare la barriera del tempo, e costruisce così una serie di bizzarri veicoli a forma d'insetto (Time Mekabuton, uno scarabeo rinoceronte, Time Kuwagattan, un cervo volante, e Time Dotabattan, una cavalletta) in grado di utilizzare i congegni di crononavigazione e dotati di mini-macchine insetto da esplorazione. Preso dall'entusiasmo, però, sparisce nel vortice delle ere, e così alla nipote Junko e al suo amichetto Tanpei non resta altro che andarlo a cercare. L'assistente del professore, però, è l'infido Grokki (da noi Sgrinfia), appartenente al trio Akudama assieme al forzuto Warusa (Birba), comandato da Majo (Lady Margot), una biondona dal naso appuntito alla continua ricerca del sistema per diventare ricca: trafugando i piani, riesce a costruire una macchina del tempo per andare alla ricerca dei 'dinamanti', pietre preziose dal valore inestimabile, anche perché in grado di sviluppare un'energia pressoché illimitata. E così, in ogni episodio i due gruppi rivali si lanciano alla ricerca del vecchio professore (in realtà dispersosi a pochi metri da casa!) con due fini ben diversi, ma in naturale contrasto l'uno con l'altro. Con grande sorpresa dei telespettatori, il trio si prepara al viaggio nel tempo costruendo la macchina da guerra che li trasporterà sul luogo della ricerca cantando una canzoncina da avanspettacolo, un vero e proprio siparietto demenziale che la dice lunga sulla faciloneria dei tre malandrini. Per la prima volta nel mondo dell'animazione giapponese i combattimenti si svolgono in maniera divertente, e così il successo arriva molto prima della fine della serie, programmata inizialmente per una messa in onda settimanale della durata di (i classici 52 episodi della maggior parte delle serie nipponiche), e rinviata pertanto di ben tre mesi, fino al raggiungimento del 65° episodio.

In senso orario: Yattodetaman, il maialino portafortuna, il Trio Akudama, Itadakiman, il nonno di Junko, Junko e Tanpei, la Principessa Karen.

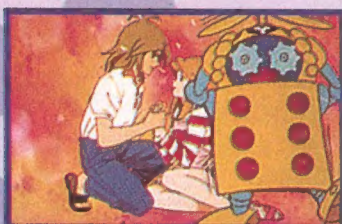
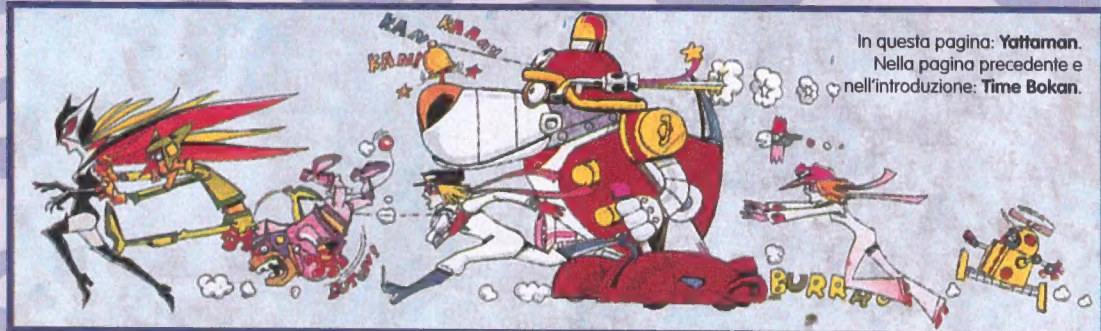
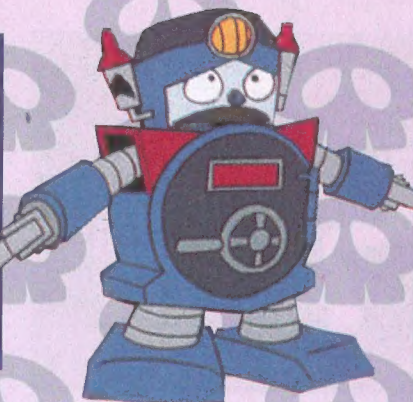
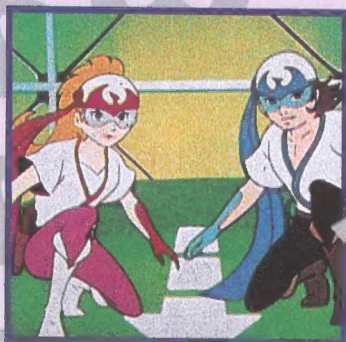
...e fu lo stereotipo!
Dopo anni di guerre spaziali a base di invasori alieni e robot giganti, un gruppo di buffi personaggi che combattevano a suon di pernacchie erano riusciti a catturare l'attenzione del pubblico televisivo. La Tatsunoko ne fu

talmente soddisfatta che decise di studiare i motivi del successo di **Time Bokan** nel dettaglio, e ne trasse alcune conclusioni: era piaciuto l'umorismo, le macchine da guerra che sembravano colorati giocattoli giganti e, incredibile a dirsi... i nemici erano risultati simpatici! Si decise così di fare un nuovo tentativo, calcando ancora di più la mano su questi elementi e rendendo la struttura narrativa base degli episodi una sorta di dogma che nessuno sceneggiatore avrebbe dovuto mai variare per alcun motivo. Dal canto loro, Akiyoshi Sakai e Junzo Toriumi non ebbero alcun problema a mettersi al lavoro, perché la regola diceva semplicemente di attenersi a otto fasi, sulle quali comporre qualsiasi cosa. Queste fasi avrebbero dovuto scandire il ritmo di ogni episodio nel seguente ordine:

1) Il trio organizza una truffa per guadagnare denaro.
2) Qualcuno spiega al trio la missione dell'episodio in questione.
3) Il trio impiega il denaro guadagnato per costruire il meccanismo da guerra, e mentre lo fa canta e balla il proprio 'inno' da teatrino.
4) Il protagonista della serie scopre i piani del trio (situazione ribaltata rispetto a Time Bokan) e lo insegue nel vortice del tempo.
5) Il trio cerca di impossessarsi dell'oggetto delle ricerche con qualche trucco, ma viene ostacolato dal personaggio 'buono'.
6) Il trio fa uso della propria macchina da guerra per liberarsi degli impostori, ma il protagonista mette in azione i propri veicoli armati.
7) Il trio riesce a mettere il protagonista con le spalle al muro, ma per via di elementi disturbanti (ma spesso a causa dell'inettitudine dei tre) non riesce a infliggere il colpo di grazia, o addirittura lo rivolta contro se stesso.
8) Dopo un breve commento del protagonista, il trio torna a casa bruciacchiato per via dell'esplosione e con la coda fra le gambe.

Si noti come il cosiddetto 'trio' sia protagonista indiscusso di cinque ottavi dell'episodio, co-protagonista in due ottavi e di sfondo in un solo ottavo. Da questo fattore si può intuire che le serie Tatsunoko legate alla macchina del tempo saranno d'ora in poi dominate dai 'cattivi', nonostante i relativi titoli continuino a rifarsi al nome del protagonista positivo.

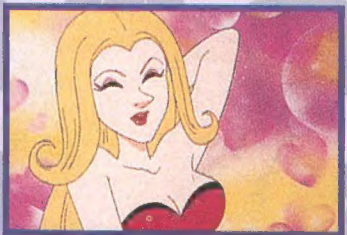
Time Bokan Series Yattaman (1977)

Grazie all'impegno del regista Hiroshi Sasagawa e all'abilità nel creare nuovi personaggi di Tatsuo Yoshida, sui teleschermi giapponesi appare finalmente **Yattaman**, il vero punto focale di queste otto serie. Su una distanza di ben 108 episodi - vale a dire per la

In questa pagina: **Yattaman**. Nella pagina precedente e nell'introduzione: **Time Bokan**.

bellezza di oltre due anni - assistiamo alle tragicomiche disavventure del Trio Doronbo (che suona tanto dorobo, ovvero 'ladro'), formato dallo smilzo genio della cibernetica Boyakki, dal piccolo ma forzuto Tonzula e dalla bionda e intrigante Doronjo (da noi Miss Dronio). Incredibile a dirsi, i tre malandrini sono esattamente gli stessi di **Time Bokan**: le uniche differenze sono riscontrabili nelle loro uniformi di battaglia, che comunque ricordano parecchio le precedenti. L'avvio della serie viene fornito dall'arrivo in casa Doronbo del misterioso Dokurobee (Dottor Dokrobei), che tramite insistenti messaggi registrati informa i tre della necessità di ritrovare i pezzi della Pietra Dokurostone sparsi per il mondo: una volta riuniti, formeranno la mappa per raggiungere un immane filone d'oro. Naturalmente i messaggi registrati esplodono per non lasciare tracce, spegnendo l'entusiasmo del Trio Doronbo fin dalle prime battute di ogni episodio.

Più che ai viaggi nel tempo, questa serie sembra essere dedicata a viaggi impossibili: nessun dispositivo di crononavigazione viene mai usato, e sia buoni, sia cattivi, raggiungono la loro meta in volo, via terra o per mare, arrivando a calcare il suolo dell'antico Egitto così come quello delle fiabe. I protagonisti sono Ganchan e Aichan, una bionda coppietta che ha ricevuto in eredità una fabbrica di giocattoli, al cui interno è custodito lo Yatta Uan (Yattacan), un giocattolo gigante dal caricamento a manovella rappresentante un cane pompiere; a questo se ne uniranno successivamente altri a forma di pellicano (Yatta Pelikan), di pesce (Yatta Anko), di panda padre e figlio (Yatta PandaKopanda), di bulldog (Yatta Bull), di drago (Yatta Dojira), nonché una versione ampliata del primo (Yatta King) e un colossale elefante (Yatta Zo), atti a contenere almeno tre Yatta macchine. La scelta di quale mezzo usare per la missione non è affidata a un computer, ma al caso: lanci di dado, roulette, slot machine e perfino il Goco della Sedia vengono impiegati per la decisione!

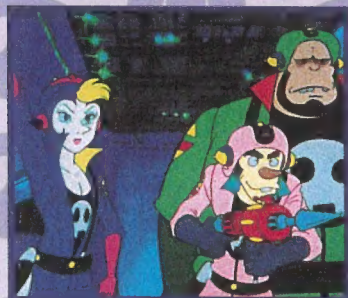
Se Yatta King e Yatta Zo contengono tre Yatta macchine, l'effetto 'matrioska' viene accentuato maggiormente dal fatto che queste ultime sono in grado di sprigionare a loro volta centinaia di mini Yatta meccanismi autocomandati e aventi le più disparate forme, ispirate al regno animale o agli oggetti di uso più comune. Solitamente sono proprio queste che infliggono il colpo di grazia al trio durante la fase **(7)**, trivellando, sezionando, smontando o minando la sua macchina da guerra. Ogni combattimento viene poi minuziosamente descritto da un telecronista che giunge fisicamente - non si sa come - sul luogo dello scontro, anche se in realtà non ce ne sarebbe alcun bisogno, data la velocità decisamente 'rilassata' con cui le azioni si svolgono. E' infatti normale vedere i due robot contendenti fronteggiarsi immobili per svariati minuti, magari perché i relativi piloti sono impegnati a discutere fra di loro sulla tattica da seguire; più spes-

In senso orario: Miss Mujo e Tobokke, gli Akudaman, Tanpei, Grokky e Warusa, alcuni alieni e gli Zendaman in formazione. Al centro, lo Yatta Anko.

In questa pagina: **Otasukeman**. Nella pagina precedente: **Zendaman**

so, in realtà, si tratta degli esponenti del Trio che, partiti per la tangente sul filo dei pensieri, divagano su questioni che riguardano unicamente la loro vita privata, le loro speranze, le loro delusioni e tutto ciò che di meglio può offrire l'improvvisazione dei tre doppiatori originali: dopo aver interpretato i medesimi cattivi in **Time Bokan**, infatti, da bravi attori radiofonici hanno imparato a indossare con naturalezza i panni del Trio e a immedesimarcisi automaticamente, tanto che molti dialoghi e gag si devono unicamente alla loro improvvisazione, su cui poi sono state disegnate e montate le immagini del cartone animato. La simpatia dei tre arriva con decisione al grande pubblico, tanto che telespettatori più o meno giovani iniziano a seguire **Yattaman** unicamente per assistere alle loro imprese, più che a quelle dei veri protagonisti. L'apoteosi la si ha quando i telespettatori iniziano a inviare lettere d'incoraggiamento al Trio Doronbo (lette nel corso della puntata e prese come spunto per nuove divagazioni), o addirittura quando i messaggi giungono su nastro, sotto forma di vero e proprio tifo di singoli o di 'Doronbo Fan Club'. Tutto questo è reso possibile dal fatto che gli episodi vengono completati poche settimane prima della messa in onda, e così si arriva addirittura a mostrare i disegni dei telespettatori più piccoli, rappresentanti nella maggior parte delle volte disegni 'tecnici' di robot guerrieri (che Boyakki costruisce poi realmente!) accompagnati dai consigli riguardanti le tecniche da usare per sconfiggere gli Yattaman!

L'interno della cabina di pilotaggio del trio ammicca all'arredamento dei salotti televisivi, con tanto di divano per Doronjo e tendaggi alle pareti (gli Yattaman, invece, non hanno cabina di pilotaggio perché restano appesi 'fuori' dalle loro macchine, come fanno i pompieri), e gli ospiti sono incarnati dalle irritanti apparizioni di una serie di 'gadget' che commentano gli eventi e criticano le scelte tattiche: il più famoso di tutti, diventato poi il vero e proprio logo delle **Time Bokan Series**, è il Maialino Portafortuna che, uscendo dalla console di comando, si arrampica sul tronco di una palma meccanica al grido di «Anche un maiale sa arrampicarsi su un albero, quando viene adulato». Fra i gadget assurdi ne è poi presente uno che non fa nulla in prima persona, ma attende l'intervento di qualcuno. Si tratta del diabolico Pulsante dell'Autodistruzione, posizionato al centro della console, enorme, senza sicure, pronto a scattare non appena lo sfiori una piuma. Nessuno ha mai capito perché Boyakki lo abbia montato su tutti i suoi robot.

Insomma, in un modo o nell'altro il Trio Doronbo finisce sconfitto, Doronjo resta sempre nuda al termine della battaglia (il costume le viene bruciato, tagliato, scucito o sciolto da acidi per colpa dei micro Yatta meccanismi), e il ritorno alla base avviene costan-

In senso orario: Il Maialino Portafortuna camuffato da ninja, Hikaru e Nana, Yattodetaman, Kokematsu, il nonno di Junko, Ojamaman con l'uniforme della Pattuglia del Tempo e Dowalsky in costume.

temente su un tandem a tre. E' finita qui? No, naturalmente: Dokurobee li sorprende sempre sulla via di casa, e infligge loro una crudele punizione, ogni volta diversa. E il tutto per scoprire, una volta recuperati tutti i pezzi della Dokurostone, che il teschio di pietra non è una mappa... bensì Dokurobee stesso, un bizzarro alieno caduto sulla Terra il cui corpo - necessario per il ritorno al mondo d'origine - si era spezzato in cinque parti. Sconsolati per essere stati ingannati per così tanto tempo, Doronjo, Boyakki e Tonzula fanno le valigie e si dicono addio, incamminandosi su tre sentieri differenti. Ma il tocco del regista è geniale: «Tenete d'occhio i vostri teleschermi» sembra voler dire, e alzando l'inquadratura ci mostra i tre sentieri che, poco più avanti, s'incrociano di nuovo. Sì, è vero: i tre personaggi erano gli stessi di **Time Bokan**, e saranno ancora loro a interpretare una nuova serie, se ci sarà.
E la nuova serie ci fu.

Time Bokan Series Zendaman (1979)
Ci fu, e si intitolò **Zendaman**. Le basi furono identiche, tranne per il fatto che l'idea in generale fu quella di rendere le macchine dei 'buoni' simili a trenini a vapore piuttosto che ad autopompe, tant'è vero che anche Amattan, il 'pet robot' di turno (ovvero il classico robottino simpatico amico dei protagonisti), sembra la parte anteriore di una locomotiva: è interessante notare come questo elemento delle **Time Bokan Series** rispecchi l'identità della serie in corso, e così in **Yattaman** abbiamo un dado numerato-robot, mentre in **Yattodetaman** (che vedremo più avanti) un lottatore di sumo-robot. La dimensione ludica viene leggermente abbandonata, e se i due Yattaman tenevano in pugno giocattoli potenziati per il combattimento corpo a corpo, Zenda Uno e Zenda Due - ovvero Tetsu e Sakura - sono una coppia di provetti spadaccini con tanto di bandana e occhialini-maschera simil-Zorro, e anche la trasformazione da persone comuni a paladini della giustizia si evolve: in **Yattaman** bastava uscire dagli abiti con un balzo, costringendoli a rivoltare la parte interna all'esterno, per poi calarcisi nuovamente dentro 'trasformati, in **Zendaman**, invece, saltellano a destra e a manca per la base segreta, vengono trasportati da tappeti mobili, fiondati da pedane elastiche, agganciati a pulegge, trasportati attraverso toboga e così via, perdendo di volta in volta un capo di vestiario comune, ma guadagnandone in compenso uno 'super'. Ritorna presente in dose massiccia, invece, il balzo nel tempo, che avviene attraverso una rotaia ferroviaria: al termine del Time Tunnel, poi, il leone-locomotiva dei nostri eroi, Zenda Lion, annuncia la stazione ed epoca d'arrivo gorgheggiando in stile 'enka', caratterizzato da infinite fioriture vocali derivanti dalla canzone popolare antica. In realtà, Zenda Lion incarna un po' lo spirito delle Macchine del Tempo, che dissacrano anche le tradizioni nipponiche più radicate prendendo in giro stereotipi come la presunta ingenuità della gente di campagna o l'eccessivo inquadramento dei cittadini, con relative paranoie. A Zendaman si unisce poi Zenda Gorilla, ma questo non permette alla serie di proseguire oltre le programmate 52 puntate standard, nonostante il film (un episodio specialissimo di 25 minuti) che appare sugli schermi nel 1980. Forse qualche fan della biondona cattiva di turno si è sentito un po' tradito: pur rispettando i canoni classici del trio - che qui prende il nome di Akudaman -, la bionda non resta più completamente nuda nell'esplosione finale, poiché l'antipatico gatto Nyarabolta si lancia sempre a coprirla. Nonostante la sopraccitata capo del trio, Miss Mujo, sia più affascinante (e più giovane?) delle sue antesignane Doronjo e Majo, i due scagnozzi restano tali e quali, e così Tobokke 'interpreta' la parte dello smilzo e Donjuro quella del forzuto. E poi ci sono ancora tanti giocattoloni robot che entrano a far parte del mini esercito degli eroi, come Zenda Beaver (un castoro-motosega), Zenda Mogura (una talpa-trivella) e Zenda Shirokuma (un orso bianco... sciatore). Ma non è finita qui.

Time Bokan Series Time Patrol Tai Otasukeman (1980)
Ci spostiamo nello spazio, dove è stato fondato un centro satellitare per il controllo del tempo sotto la saggia guida del professor Tonnan. Già questo dà una svolta alla saga delle Macchine del Tempo, ma la cosa più buffa è che qui, sia gli eroi sia il trio lavorano per l'organizzazione salvastoria. A spezzare la relativa tranquillità della stazione spaziale sopraggiunge il misterioso Tonmanomanto (da noi trasformato in Tomamot, per riprendere l'idea del nome palindromo), che coinvolge i tre elementi più indisciplinati nei suoi progetti: cambiare il passato per ottenere il potere. Per questo motivo, i tre formano una sorta di organizzazione segreta che fa uso delle tecnologie della Pattuglia del

In questa pagina: **Ippatsuman**.
Nella pagina precedente: **Yattodetaman**.
Nella pagina successiva: **Itadakiman**.

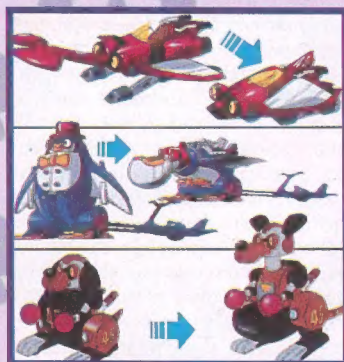
Tempo per variare il corso della storia e diventano gli Ojamaman dai costumi giullareschi; al comando c'è la petulante Mirenjo (da noi Atasha), che per l'occasione sfoggia una ispida capigliatura verde, e sotto di lei il genio deviato Sekovitch e lo scimmiesco Dowalsky. Al trio si aggiunge poi, più per inerzia che per volontà propria, il biondo Yamamoto, che non alza mai un dito ed è lì solo per farsi ammirare da Mirenjo. Sulla loro strada, però, si parano sempre i salvastoria Otasukeman, ovvero Hikaru e Nana, gli altri due componenti della Pattuglia del Tempo; incredibilmente, nessuno intuisce le identità segrete dei reciproci avversari nonostante indizi eccessivamente evidenti: uno per tutti, basti pensare che il modulo di trasporto degli Ojamaman non è altro che una riproduzione della faccia di Mirenjo... con il berretto della Pattuglia del Tempo! Gli eroi, come al solito, possono invece contare su un vastissimo campionario di macchine robot, fra cui Otasuke Gaeru (una rana lanciamissili), Otasuke Utan (un orango coclo-acrobatico), Otasuke Kinta (il Kintaro delle leggende giapponesi), Otasuke Ashika (una foca equilibrista) e Otasuke Sai (un rinoceronte carro armato). La serie si prolunga per 53 episodi (uno in più della norma) e si aggiudica pure l'uscita in film. Nonostante piaccia parecchio al pubblico, questo quarto capitolo della saga inizia a risentire dell'arrivo degli Anni Ottanta, e nonostante la partecipazione di Kunio Okawara (già noto per Gundam) e le sue evoluzioni grafiche nella creazione dei meccanismi, per gli uffici della Tatsunoko inizia a circolare l'idea di un cambiamento...

Time Bokan Series Yattodetaman (1981)

E così, per restare al passo coi tempi, si decide che la serie delle Macchine del Tempo continuerà, ma con alcune modifiche sostanziali. Innanzitutto si rende necessaria l'introduzione di un vero e proprio eroe che d'ora in poi contraddistinguerà le serie, e così si opta per una variazione un po' maschilista: dato che gli spettatori delle **Time Bokan Series** risultano essere - dati alla mano - prevalentemente ragazzi, si decide di far sparire la coppietta lui-lei e di puntare tutto su un unico protagonista, in questo caso il super-schermidore Yattodetaman, in un costume che evoca parecchio quelli dei toreador spagnoli. Il suo alter ego è Wataru (da noi Beppe), un perfetto inetto capace però di inaspettate genialità; la presenza femminile permane comunque nella sbarazzina figura di Koyomi (Tina), a incarnare la parte arguta del gruppo. Ebbene, men-

In senso orario: Ippatsuman, il Clean Aku Trio nei panni del nemico, Koyomi, Otasukeman e Mun Mun.

tre nelle precedenti serie i due protagonisti erano motivati personalmente ad agire nei confronti degli avversari, qui l'incentivo viene dal futuro, nella figura della principessa Karen (da noi Domenica) la quale rivela ai due di essere una loro discendente, e di aver bisogno di aiuto nella ricerca del Jujaku (il Cosmopavone), un magico volatile in grado di attraversare le ere e di trasformarsi negli oggetti misteriosi della storia, come il Sacro Graal o l'arpa di Lorelai: chi lo catturerà potrà diventare sovrano.
Il problema è che Karen non è l'unica ad ambire al titolo, dato che il solito trio è sul piede di guerra. O meglio, non proprio il solito trio, dato che anche in questo caso ci sono delle novità. Il genio smilzo (Kokematsu, da noi Settembre) sembra un po' meno allampanato, nonostante rimangano estremamente visibili le caratteristiche distintive del suo stereotipo, mentre l'assistente gorilla (Skadon, da noi Ottobre) diventa un omone grande e grosso, praticamente privo di parola e cervello; a guidare le loro gesta troviamo la principessa Hiren (da noi Lunedì) e il fratellino piagnone, il principe Komaro, elemento nuovo per il gruppo classico. L'idea potrebbe consistere nel fatto

che questi siano i pronipoti degli esponenti del solito trio, ma non esistono in effetti prove che sostengano tale ipotesi. Quel che è certo, invece, è il radicale cambiamento delle scene di battaglia. Pur restando lo sfondo esilarante, i giocattoloni zoomorfi spariscono definitivamente per lasciare spazio a un unico robot guerriero gigante, il Daikyojin (da noi King Star); questo in seguito a una serie di pressioni da parte delle case produttrici di giocattoli, che necessitavano di un prodotto legato alla serie che fosse più vendibile; nonostante questo, gli autori della Tatsunoko attribuiscono al gigante d'acciaio vita propria e un senso dell'onore più che caricaturale, scimmiottando e sbeffeggiando i telefilm di samurai che ancora imperversavano sui teleschermi. Lanciato da **Otasukeman**, torna poi il 'belloccio inutile', qui interpretato da Don FanFan, un cavalier servente del futuro che giunge a salvare la sua principessa Hiren nei momenti meno indicati, suscitando le ire del Daikyojin; è questo uno dei momenti più divertenti in assoluto dell'episodio poiché, prossimi alla sconfitta, i cattivi si producono in

sceneggiate a sfondo drammatico - recitando in costume e citando opere letterarie! - per dimostrare di essersi pentiti delle loro malefatte: in queste occasioni l'intervento di Don FanFan risulta più che inopportuno. E' proprio

al 40° episodio della serie (in tutto sono 52) che gli autori di **Yattodetaman** si rendono conto che le **Time Bokan Series** sono vere e proprie commedie... e così ambientano un episodio al teatro! Sul palco, i personaggi interpretano se stessi, i mezzi meccanici sono realizzati con cartapesta e legno, e fra il pubblico appaiono per brevi attimi tutti i personaggi delle serie precedenti. E' la consacrazione del genere, e l'idea di far incontrare personaggi vecchi e nuovi tornerà di nuovo, in futuro.

Time Bokan Series Gyakuten Ippatsuman (1982)
«Formula vincente non si cambia», dicevamo. La Tatsunoko aveva invece cambiato qualcosa, ma il prodotto continuava a piacere. Nessuno si chiese più se poteva essere un problema cambiare più del solito, e così iniziò una nuova vita per le Macchine del Tempo. Il pretesto per viaggiare nella storia è, questa volta, un mestiere 'impossibile', ovvero le consegne a domicilio infratemporali. C'è bisogno di mattoni per completare la Muraglia Cinese? Questo potrebbe essere un lavoro per la Time Lease, che a bordo del Time Saurus trasporta merci da un capo all'altro... della storia. Naturalmente, come in ogni attività che si rispetti, c'è anche una ditta rivale, la Share Co. Bellies in cui - guarda caso - sono impiegati uno nasone mingherlino (Kosuinen), un bassotto dall'aria truce (Kyokanchin) e una morettina tutto pepe vestita alla cinese (Mun Mun): dopo la parentesi di **Yattodetaman** tornano quindi i soliti tre sventurati cattivi, ora riunitisi nel Clean Aku Trio. Go, impiegato della Time Lease, può però trasformarsi nel super-eroe Ippatsuman e affrontare i bizzarri robot costruiti da Kosuen con l'aiuto di ben due samurai giganti d'acciaio, Gyakuten O e Sankan O. La serie si prolunga per ben 58 episodi, ma nonostante sia gradevole, il contenuto tramonto delle Macchine del Tempo si avvicina.

Time Bokan Series Itadakiman (1983)
I telespettatori, non ancora stanchi dei tormentoni proposti nell'arco di ben otto anni, continuano a richiedere nuove **Time Bokan Series**. Alla Tatsunoko non si sa più che pesci pigliare: ormai è stato narrato tutto il narrabile sulle Macchine del Tempo, e un'ulteriore serie prodotta durante una crisi di idee potrebbe rovinare il bel ricordo di quelle precedenti. E così si decide di concludere in bellezza con una serie breve, ispirata alle gesta di Son Goku, lo scimmiotto di pietra della celebre leggenda che ha dato i natali a molti dei più celebri personaggi giapponesi, da Dragon Ball a Starzinger.
Si cerca poi di coinvolgere in prima persona lo spettatore-tipo di questi cartoon, ovvero lo studente che segue un cartone animato disimpegnativo per rilassarsi fra un esame d'ammissione e l'altro. Nasce così, più per lanciare un addio che per altri motivi, l'ultima Macchina del Tempo, **Itadakiman**. Trasformando la leggenda di Songoku in una situazione scolastica, vediamo il grande Budda trasformato nel preside della rinomata scuola Oshaka, il quale invita tre studenti a partire alla ricerca dell'Oshaka Puzzle, i cui pezzi sono naturalmente sparsi per tutto il mondo. I tre studenti richiamano chiaramente i personaggi di Songoku, e così la dolce Hoshi, discendente da un'antica e nobile famiglia, interpreta il corrispettivo del prete Sanzo Hoshi, il baldo Sagosen incarna il kappa Sagojo e il paciocccone Hatsuo rappresenta il porcello trasformista Hakkai. Ed ecco che torna anche il trio dei cattivoni, questa volta semplici studenti pronti a tutto pur di farsi ammettere alla scuola (una realtà giapponese che ha preso il nome di ronin, dal nome dei samurai senza padrone), ed eventualmente a mettere le mani sul tesoro della Famiglia Hoshi: sono la rossa Yan Yan, l'ossuto Dasainen e il nerboruto Tonmentan, che gironzolano da un paese all'altro sul Den Den Meka (una sorta di lumaca motorizzata). Fin delle prime battute si mette in chiaro che quest'ultima serie è dedicata più ai fan dello scalcinato trio che ad altro, dato che sia la sigla iniziale, sia quella finale mostrano sequenze in cui sono protagonisti unicamente loro; incredibile a dirsi, poi, la sigla finale è una citazione-omaggio al cartone italiano intitolato La linea, creato da Osvaldo Cavandoli. La trovata migliore, però, è quando si scopre che, senza render-

sente conto, i nostri tre se ne vanno a spasso con l'unica persona capace di ostacolare i loro piani, dato che il piccolo Kusaku può trasformarsi all'occorrenza in Itadakiman, reincarnazione del leggendario Goku, con tanto di bastone allungabile e dotato del potere di diventare un gigante. Tornano per l'ultima volta le macchine zoomorfe, e riescono incredibilmente a risultare simpatiche come le prime; sono Wangaroo (che si può trasformare da cane a canguro), Peliguin (pinguino-pellicano) e Kabutozemi (scarabeo rinoceronte-cicala). E con quest'ultima, evidentissima citazione della prima macchina del tempo apparsa in **Time Bokan**, la serie si conclude definitivamente.
Ma gli anni novanta riserveranno alcune sorprese.

Ritorno dal passato

Non sarebbe passato troppo tempo senza che il trio - in tutte le sue incarnazioni - tornasse sui teleschermi, anche se in modo diverso. Così come i 'trekker' statunitensi costrinsero la Paramount a proseguire Star Trek a suon di richieste, i fan delle **Time Bokan Series** tormentarono la Tatsunoko finché alla fine del 1993 (dieci anni dopo **Itadakiman**) non fu prodotto un episodio speciale in OAV (Original Anime Video), esclusivamente per il mercato delle videocassette: **Chiki-chiki Ugo-ugo Hoge-hoge Machine Mo Race** apparve a sorpresa in tutte le videoteche, causando gioia e delirio insieme. Ma la sorpresa fu ancora più grande quando il plot dell'episodio venne reso noto. La Tatsunoko, nota per il suo occhio di riguardo al mercato straniero (non a caso è la casa produttrice nipponica che ha esportato più materiale negli USA), decise di lavorare sul canovaccio imposto dalle **Wacky Races** (serie animata statunitense apprezzatissima dai telespettatori giapponesi), che vedeva una serie di bizzarri personaggi in gara su autovetture improbabili, costantemente ostacolati dal malvagio Dastardly e dal cagnaccio sghignazzante Muttly.

Scendono così in gara tutti i terzetti 'cattivi' a bordo dei loro improbabili mezzi meccanici, lasciando i titolari ufficiali delle varie serie (Yattaman, Otasukeman e così via) sulle gradinate dello stadio a fare il tifo per i rispettivi avversari. Ancora una volta, come accadde nell'episodio 'teatrale' di **Yattodetaman** tutti i personaggi delle varie serie si trovavano inspiegabilmente insieme (i nemici non erano forse 'interpretati' sempre dagli stessi personaggi?), ma lo smilzo di **Yattaman** non si fa vedere: in un flashback che prende in giro non troppo affettuosamente i teleromanzi nipponici per casalinghe, vediamo infatti un inedito Boyakki cuoco, con tanto di moglie e trattoria nei sobborghi di una grande città, deciso a cambiare vita. Miss Doronjo e Tonzula devono pertanto sbrigarsela da soli a gareggiare contro gli altri trio in una gara che non lascia intentato nemmeno il più infimo dei trucchi scorretti: il team avversario di **Yattodetaman** e quello di **Ippatsuman** arrivano addirittura a fare uso di Daikyojin e Gyakuten O, i robot 'buoni' che hanno tentato di distruggere durante le rispettive serie! Sul finale, però, il buon Boyakki capisce che la sua vera vita è a fianco dei due scalcinati soci, e così sopraggiunge provvidenzialmente a salvare Doronjo e Tonzula da una situazione critica. Il momento eroico dura però incredibilmente poco, e la naturale inettitudine dello smilzo ingegnere causa la distruzione del proprio mezzo, permettendo agli Akudaman di **Zendaman** di avvicinarsi pericolosamente al traguardo. Quando però tutto sembra perduto, e anche lo spettatore si chiede perché non abbiano vinto i più simpatici, ecco spuntare da dietro la curva il Trio Doronbo in sella al tri-tandem d'emergenza usato in **Yattaman** per le ritirate strategiche, che con uno scatto disperato taglia il traguardo tra l'euforia e la commozione generale. Il primo grande trionfo del trio è confortante anche per gli spettatori che hanno seguito tutte le **Time Bokan Series** nella vana speranza che ciò accadesse, ma l'evento distorcerebbe la natura di otto anni di trasmissione. A ovviare al fatto, giunge perciò il redivivo dottore Dokurobee che, per l'ultima volta, punisce il Trio con il più crudele dei suoi mille trabocchetti.

E non è finita qui!

Il successo dell'OAV fu talmente clamoroso che a distanza di pochi mesi, nel 1994, ne fu confermata l'uscita di un secondo, intitolato **Yattaman Tatsunoko Okoku de Dosokai da Koron**, un vero e proprio episodio extra della serie di **Yattaman** in cui il Trio Doronbo 'sfonda' la barriera dei serial umoristici e finisce nel Regno della Tatsunoko, per le cui strade si aggirano celebri personaggi come Temple & Tam Tam, Demetan e la banda dei ranocchi, Mach 5, Tamagon, Guzura e Uchu Ace. E' un'incessante autocitazione quella che coinvolge i nostri eroi, tanto che a un certo punto si trovano a dover affrontare dei confusi Gatchaman, Polimar, Kyashan e Tekkaman, che non comprendono la sostanziale differenza fra i loro ordinari avversari e il quasi innocuo Trio Doronbo. E mentre Ganchan e Aichan, sdolcinati sposini novelli, esordiscono con un rinnovato Yatta Wan FZ Super Ultra Version, il genio di Boyakki torna alla carica con un robot guerriero a tre fasi: all'inizio rappresenta una bambina pestifera delle scuole elementari (Lolikonder) che calpesta e distrugge tutto ciò che trova sul suo cammino, poi si apre come una crisalide rivelando una liceale in marinaretta (Sailor Mun Mun) che elude i combattimenti mostrandosi debole e indifesa, per poi mutare un'ultima volta nel robot-zia

Un bell'assortimento di Macchine del Tempo da Time Bokan, Yattaman, Otasukeman e Zendaman.
In basso, in senso orario, Miss Doronjo, Hiren, Yan Yan, Mujo, Mun Mun, Mirenjo, e al centro, Majo.

(Obanbar) che rappresenta una vecchia massaia antipatica con borsa della spesa e molto portata agli spintoni. Il tutto in un esilarante delirio di umorismo, azione e bonarie prese in giro dei personaggi 'seri' della Tatsunoko, che a contatto con lo stile narrativo delle **Macchine del Tempo** si dimostrano veri e propri sempliciotti.

Quasi, ma non proprio

Come dicevamo all'inizio, quello delle **Macchine del Tempo** divenne fin dai primi momenti un vero e proprio genere, e perciò furono molti gli autori e le case di produzione che decisero di proseguire su quel filone.
Innanzitutto è la Tatsunoko stessa a riutilizzare nel 1977, lo stesso anno in cui iniziò **Yattaman**, due personaggi-stereotipo delle **Time Bokan** nella serie sportiva **Tobidase! Machine Hiryu**, e per la precisione la 'dark lady' bionda e il piccoletto forzuto, ponendoli nel team automobilistico che rivaleggia con il protagonista. Successivamente, in contemporanea a **Otasukeman**, la Tatsunoko fa esordire sugli schermi nipponici **Tondemo Senshi Muteking**, in cui troviamo i Kurodako Brothers (Takokichi, Takomaro, Takosaku e la dolce Takomi, paradossalmente innamorata del loro nemico giurato), un gruppo di buffe piovrette ninja aliene che vogliono invadere la Terra facendo leva sulle debolezze e le ipocrisie degli uomini; lo sceriffo extraterrestre Takoro (un polipo rosa) giunge perciò sul nostro pianeta con l'obiettivo di catturarli, e per farlo ha la possibilità di trasformare un umano (in questo caso un ragazzino di nome Rin) in Muteking, un super eroe dotato di pattini a rotelle, casco, ginocchiere e cuffia stereofonica in perfetto american-style. La sequenza degli eventi è la stessa delle **Time Bokan**, i meccanismi usati da Muteking ricordano moltissimo i relativi giocattoloni zoomorfi, i Kurodako Brothers recitano egregiamente facendo le veci del solito trio (con tanto di canzoncina da avanspettacolo interpretata durante la costruzione dei Tako Robot... gonfiabili!) e i viaggi nel tempo sono sostituiti dallo spettacolare effetto di bombe crea-scenografie sempre diverse e piene di rampe, per permettere all'eroico pattinatore di sfruttare al meglio le proprie rotelle. A confermare il fatto che - tutto sommato - si tratta ancora di una serie legata alle Macchine del Tempo, ritroviamo Ippei Kuri alla

creazione dei personaggi (con la collaborazione di Akiko Shimomoto), mentre la regia passa a Shotaro Hara.
L'exploit più clamoroso è quello della Artmic Production, che attraverso il colosso Bandai fa uscire nel 1990 una miniserie in due OAV intitolata **Bakufu Doji Hissatsuman**, diretta nientemeno che da Hiroshi Sasagawa, un vero veterano delle **Time Bokan**, su soggetto di Toshimitsu Suzuki, ormai noto per l'ottimo lavoro svolto in Bubble Gum Crisis. Il viaggio nel tempo coinvolge questa volta solo il Giappone feudale del 1561, in cui il giovane Genbei viene proiettato per un errore della Time Donburi, una piccola crononave alimentata a Litium: giunto alla indesiderata destinazione, Genbei scopre di non aver abbastanza carburante per il ritorno, e che solo un bizzarro volatile può fornirgliene una nuova scorta grazie alla sua... cacca!

Naturalmente anche qualcun altro è interessato a questa fonte d'energia e si tratta del classico trio, che stavolta è tutto al femminile: troviamo quindi una versione ringiovanita della dark lady (Bijo), una buffa cicciottella (Bujo) e una snella svampita (Pajo), sorelle ninja. Per vincere nella gara di conquista, il Time Donburi riesce a trasformare Genbei nel super-samurai Hissatsuman tramite scariche di adrenalina, che combatte contro il trio ninja con il Kenta Robot, un piccolo samurai in groppa a un cinghiale motorizzato.
Uno degli ultimi emuli delle **Time Bokan** è il simpatico **Jigen Tantei Dacchiman**, un fumetto per bambini di Kei Aoki pubblicato dalla Kodansha sulla rivista "Bon Bon", che rispetta tutti i canoni imposti dal genere nell'arco di pochissime pagine a episodio.
Ma le Macchine del Tempo hanno ispirato anche serial che non hanno a che fare con crononavigazione e così via: basti pensare a **Fushigi no Umi no Nadia** (da noi Il mistero della Pietra Azzurra), in cui il trio che insegue la protagonista fin dal primo episodio è una evidentissima citazione di personaggi a noi già noti, con l'unica differenza che in questo caso la bionda è 'rossa', lo smilzo è forzuto e il ciccione è un genio della meccanica.
Torneranno in qualche modo le **Time Bokan** originali a sollazzarci con la loro carica di umorismo dissacrante e demenzialità congenita? La Tatsunoko lo esclude, ma il tempo potrebbe rivelarsi un prezioso alleato: d'altronde, esistono già i remake di Polimar, Kyashan, Gatchaman e un sequel di Tekkaman... All'appello manca solo un titolo, e noi, ora, sappiamo bene qual è.

Le **Time Bokan Series** sono singolari fin dal titolo: qui di seguito, una lista dei significati letterali tradotti e, tra parentesi, il titolo con cui sono giunte in Italia.

Yattaman:
Ce-l'abbiamo-fatta-man (Yattaman)
Zendaman:
Brave-persone-man (inedito)
Otasukeman:
Aiuto-man (I predatori del tempo)
Yattodetaman:
Finalmente-è-qui-man (Calendar Men)
Ippatsuman:
Un-colpo-man (inedito)
Itadakiman:
Buon-appetito-man (inedito)
Hissatsuman:
Un-colpo-mortale-man (inedito)

RECORD OF LODOSS WAR

Fantasy, Giappone
© Kadokawa/Group SNE
Kadokawa, 192 pgs, ¥ 550

Di una cosa possiamo essere certi: dopo l'uscita di **Record of Lodoss War**, il fantasy in Giappone [illegible]. Certo, noi occidentali siamo cresciuti con storie di maghi, cavalieri e folletti, ma in Giappone, pur esistendo comunque un corrispettivo mondo fantastico, il fantasy classico (alla D&D, per intenderci) non [illegible] stato trattato con serietà. Mai, alme[illegible] sto momento. Dopo il successo riscosso dalla serie in OAV (Original Anime Video), **Lodoss** approda anche al fumetto grazie alla collana Comp Comics della Kadokawa Shoten. Se nella serie animata la prima cosa che salta agli occhi è decisamente l'ac[illegible] dell'originalità della trama), nel fumetto l'inedito tratto graffiante e duro serve a sottolineare una storia dallo spessore si[illegible] più profondo e sfaccettato. Non a caso i [illegible]sti di questa nuova avventura sono le due figure più amate dal pubblico (non solo nipponico) sia per il legame mai concreti[illegible] per la complessità di entrambi i loro caratteri che trapela dal tessuto della trama che ce li ha fatti conoscere la prima volta: Parn, il giovane guerriero pieno di sogni e di speranze ancora in cerca di se stesso, e la leggiadra Deedlith, l'elfo che - lasciati i suoi compagni - lo affianca, lo aiuta e a volte lo protegge senza per questo chiedere nulla in cambio. Dedicato a tutti i giocatori di ruolo, a chi divora abitualmente libri fantasy, ma soprattutto a chi ama le belle storie. **BR**

KYOKO
Whit You

Thriller, Giappone, 1996
© Ueda/Ikegami/Shogakukan
Shogakukan, 248 pgs, ¥ 500

«Alcuni usano le armi per sopravvivere, alcuni lottano per realizzare i propri sogni, mentre Kyoko ha fatto sì se un proiettile dell'a[illegible]». Con questo bizzarro incipit ha inizio la più [illegible] produzione a fumetti di Ryoichi Ikegami, una storia dai chiari riferimenti all'atomica e al Vietnam che si sposta continuamente tra il Giappone e l'America. Il sodalizio con Shoko Ueda non influisce sulla narrazione tipica di Ikegami, anche se l'intera vicenda è vista per una volta al femminile. Un corpo speciale di guerrigliere si addestra per le grandi manovre, tra odi e antipatie degni del migliore *Ufficiale e gentiluomo*, in fumetto intriso di sesso e violenza, affogato nel sangue, e condito da morti innocenti, preziosi microfilm e un'intrepida eroina sola contro il Pentagono. Questa volta a piangere è una donna, ma ciò non basta a farci dimenticare la passione e la drammaticità di *Crying Freeman*. **MDG**

KAPPA BOYS IN TOUR

Questa volta a ospitare gli scalmanati Kappa boys e la fumetteria **FAT'S DREAM** (via Ercolani 3, 40122 Bologna) per una serie di incontri davvero speciali. Si videogiocherà con **Game Over**, leggeremo insieme il romanzo di **Orange Road** e scopriremo insieme quale nuovo mensile uscirà a ottobre per le Edizioni Star Comics. Per la prima anteprima (ossia il seguito di **Orange Road** by Izumi Matsumoto) l'appuntamento è per **SABATO 26 APRILE** alle ore **16:00**! Per maggiori informazioni (e per prenotare la vostra copia) potete telefonare allo (051) 550488. Non mancate!

ORANGE ROAD
IL ROMANZO

Soap Opera, Giappone, 1994
© Terada/Matsumoto/Shueisha
Kappa, 144 pgs, lire 18.000

[illegible] **Orange Road** [illegible] ancora una risposta da Madoka in merito al loro rapporto: «Affetto o amore?», chiedeva timidamente il ragazzo nelle ultime tavole del fumetto, e l'amica rispondeva ambigua «Affetto... [illegible]samente vicino all'amore!». Il romanzo di **Orange Road** non ruota tanto sulla scelta (ovvia) di Kyosuke, ma sulle conseguenze che questa ha generato. Ci fa entrare in un rapporto di coppia nato in seno a una fortissima amicizia, e per questo assai difficile da gestire, per poi proiettarci in un futuro dove tutto è ancora da costruire. Il volume, scritto da Kenji Terada sul soggetto di Izumi Matsumoto, vanta una breve sezione iniziale a fumetti e alcune illustrazioni assolutamente inedite. Prodotto dalla Kappa Edizioni e disponibile in tutte le fumetterie, il romanzo costituisce il seguito 'ufficiale' del manga ed è stato da poco trasposto in un film animato per il grande schermo. L'edizione italiana è curata da Otto Gabos, autore 'sentimentale' noto ai lettori Star Comics per *Mondo Naif*. Prefazione dei kappa boys. **MDG**

USHIO TO TORA

[illegible]

Con la ventunesima saga di **Ushio e Tora**, Kazuhiro Fujita si congeda dai suoi [illegible] ale che lo porterà [illegible] o opera di grande [illegible] a Toriyama e [illegible] concludere con il classico lieto fine l'epopea della 'lancia della bestia' quando la serie era ancora all'apice del successo (la rivista giapponese "Shonen Sunday" continua ancora oggi a pubblicare i disegni dei lettori che ritraggono **Ushio e Tora**, nonché i commenti dell'autore). Trentatré volumi di azione, ma non solo: la forza del manga è data infatti dall'introspezione psicologica dei personaggi, nonché dal continuo confronto tra gli eroi positivi e quelli negativi. Come prevedibile, per il gran finale Fujita non si è dimenticato di nessuno dei tantissimi personaggi apparsi nella storia, così vediamo sfilare demoni e umani in un continuo e appassionante flash-back narrativo. Torna in scena Hinowa Sekimori armata dei suoi pettinini taglienti, il centauro Nagare Akiba e gli aspiranti alla lancia sopravvissuti alla maschera bianca, ritroviamo Saya e il suo bambino, il cacciatore di mostri Hyo, e ancora la dea Je-Mei e il suo compagno Giryo, le bestie del vento Kaguri e Juro, tutti decisi a lottare fino all'ultimo con Ushio. Tutti, compreso 'Saltalungo', mutato nella forma come il suo padrone e deciso più che mai a rinunciare al suo boccone preferito. Un epilogo epico e ricco come non mai di un enfasi travolgente. Un intero volume, da leggere tutto d'un fiato, che ci trascina senza sosta da un combattimento all'altro, mentre gli ultimi tasselli della storia finalmente si chiudono. In attesa del finale anche su **Techno**, rifacciamoci con gli imminenti volumi raccolta. **MDG**

Fumetti (voti)

Oh, mia Dea!	8,2
Assembler OX	7,9
Calm Breaker	7,6
SD Oh, mia Dea!	7,5
Saint Cloth	6,9

Redazionali (voti)

Scegli la K-Sorpresa	8,1
Dossier Hirohiko Araki	7,8
Kappa Vox	7,7
Punto a Kappa	7,3
Editoriale	7,2
Tokimeki	6,5

Copertina (voto)

Assembler OX	8

Il meglio di Kappa

1) Oh, mia Dea!
2) Assembler OX
3) Scegli la K-Sorpresa

Il peggio di Kappa

1) Tokimeki
2) Saint Cloth
3) Dossier Hirohiko Araki

CLASSIFICA gennaio 1997 KAPPA 55

Fumetti (voti)

Oh, mia Dea!	8,2
Calm Breaker	7,8
Assembler OX	6,8
Changing Fo	6,3

Redazionali (voti)

Dossier Rumiko Takahashi	8,9
Kappa Vox	8
Editoriale	7,8
Dossier Tetsuo Hara	7,6

Copertina (voto)

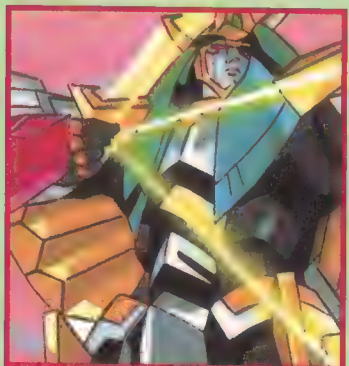
Calm Breaker	8,1

Il meglio di Kappa

1) Dossier Rumiko Takahashi
2) Oh, mia Dea!
3) Tutto

Il peggio di Kappa

1) Changing Fo
2) Dossier Tetsuo Hara
3) Niente

Lo pubblico con un anno di ritardo, perché ci tenevo che arrivasse su queste pagine a Pasqua: l'opera (in cioccolato e zucchero) è nata dalle abili mani della grafica-pubblicitaria-per-il-momento-pasticcera **Gisella Fabbrini** di Figline Valdarno (FI). E mi chiedi se a noi Kappa piace il cioccolato? Come credi che abbia assunto la forma ovoidale che mi ritrovo? Slurp! **K**

Choja Raideen © Sunrise/TV Tokyo/Asatsu

Da questo mese iniziano le sorprese! **Zetman** (volume speciale fuori collana) batte **Sailor Moon** piazzandosi alle spalle di **Dragon Ball** e **Ranma 1/2**, mentre **Dr. Slump** scivola al settimo posto! Tra un mese entreranno in classifica anche **Ken** e **Ushio e Tora**, e in redazione prevediamo un colossale ribaltone... Preparatevi!

1 • Dragon Ball 42
2 • Dragon Ball 41
3 • Neverland (Ranma 1/2) 47
4 • Neverland (Ranma 1/2) 47
5 • Zetman
6 • Sailor Moon 19
7 • Mitico (Dr. Slump) 31
8 • Action (JoJo) 38
9 • Techno (Cyber Blue) 32
10 • Kappa Magazine 54

RUBRIKAPPA

Bene, partiamo subito con qualcosa che vi farà cadere giù dalla sedia, e non solo. Dopo le vaghe, vaghissime notizie del numero scorso riguardanti il **Sailor Moon** della Saban, è ora di passare alle vere e proprie produzioni cinematografiche. E questa volta si parla di Paramount, mica di bruscolini! Tenetevi forte: a Hollywood sono state completate le riprese di **Cagliostro Castle**, remake 'dal vivo' del celebre **Lupin III e il castello di Cagliostro** di Hayao Miyazaki! Per l'occasione, il regista Ben Lewin ha diretto un cast di star internazionalissime, prelevate dopo un attentissimo studio della caratterizzazione dei personaggi: e così avremo Jim 'faccia di gomma" Carrey (*Ace Ventura, The Mask*) nella parte del mitico Lupin, Jean Reno (*I visitatori, Delicatessen, Leon, Mission: Impossible*) nella parte di Jigen Daisuke, il bravissimo Jackie Chan (*City Hunter, Terremoto nel Bronx*) nelle vesti di Goemon Ishikawa e - udite udite - Anna Falchi (*Dellamorte Dellamore, Nel continente nero*) nelle sinuose curve della bella Fujiko Mine, il cui nome verrà occidentalizzato per l'occasione in Ester Main; le scene di inseguimento con la macchina volante del conte e la mitica Cinquecento Fiat sono state realizzate in computer grafica dai creatori di *Toy Story*. Come paesi-pilota per il lancio del film sono stati scelti il Giappone, la Francia e l'Italia, per cui potremo vederlo in anteprima mondiale il 24 aprile in alcune delle nostre sale cinematografiche, mentre il film sarà distribuito solo a settembre. Attenzione: l'anteprima è gratuita per chiunque accetti di compilare il questionario prima e dopo la visione del film! Muovere le natiche, hop!

Grandiosi effetti speciali per il film dal vero di Lupin III © Punch/TMS/Paramount

Lady Oscar colpisce ancora? Non proprio, ma quasi! Ci ha pensato Chiho Saito, una delle più celebri shojo-maker del Giappone, che mixando passato e presente, Giappone ed Europa, ha creato **Uthena**. Il singolar mangone spadaccinesco ha avuto un buon successo sia fra le femminucce, sia fra i maschietti, per cui i nostri amici nipponici se lo possono gustare dal 2 aprile scorso anche come cartone animato, prodotto dalla Beepapas. Ma non è l'unica proposta di questo mese che giunge a ricordarci il passato: troviamo infatti anche **Choja Raideen**, uno dei più celebri robot giganti degli anni Settanta, ma in una nuova veste d'acciaio. Con grande perplessità, i fan di vecchia data hanno scoperto che non si tratta né di un remake, né di un sequel, e infatti l'unica cosa che lega questa animazione all'originale **Yusha Raideen** del 1975 è la forma del robottone, vagamente simile al suo antenato. La storia, invece di basarsi sugli scontri fra imperi Mu e Hyoma, conta di accaparrarsi il fandom di gruppi pseudo-musicali in stile Take That o East 17, e così le lotte avvengono fra gruppi di 'idol' nipponici: i nostri (o meglio, i 'loro') eroi sono infatti gli Angel, che fra una canzonetta e l'altra se le danno di santa ragione. Direi che lo spazio è finito! Uova di cioccolato a tutti!

Il vostro ipercalorico Kappa

Uthena © Beepass

OTAKU 100%

Eh, no! Qui si esagera! Volete proprio fare concorrenza al film **Priscilla la regina del deserto**?! Credo che al nostro **Paolo Trevisan** di Nimis (UD) vada l'Otaku d'Oro dell'anno, perché un tale coraggio non l'ho mai visto nemmeno nell'**Ape Magà**! **K**

aprile 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 58

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **SAILOR MOON**
___ **OH, MIA DEA!**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **CALM BREAKER**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:
___ **TIME BOKAN SERIES**
___ **KAPPA VOX** (Vox, Rubrikappa)
___ **EDITORIALE**
___ **PUNTO A KAPPA**

Un voto (da 1 a 10) per la copertina:
___ **SAILOR MOON**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca a **Kappa Magazine**?
____

Quale manga vorresti leggere?
____

Acquisti solitamente i titoli del **Vox**?
____

nome______________________
cognome______________________
età______________________

APRILE

KAPPA MAGAZINE 59

17x24, 128 pp, b/n e col., lire 6.000

Grandi novità dal Giappone! **Hurricane Polimar** torna in OAV, e ce lo racconta Roberto Ferrari, il primo animatore italiano della Tatsunoko! Naoko Takeuchi ha deciso di concludere definitivamente **Sailor Moon**, e **Kappa** vi racconta tutto su **Sailorstars**, l'ULTIMA serie animata delle guerriere in marinaretta! In concomitanza con l'uscita del **Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga**, inoltre, una prima avventura tutta da giocare seguendo le regole di **3x3 Occhi**! Largo ai manga! **Oh, mia Dea!**: Urd Demoniaca e Urd Divina si scontrano in un duello all'ultimo incantesimo! **Calm Breaker**: alle Industrie Kamata arriva un'androide che farà impazzire tutti con i suoi manicaretti! **Assembler OX**: la giornata-tipo di Interpreter! **Sailor Moon**: secondo episodio per la miniserie ***L'amante della principessa Kaguya***, in cui entrano in azione Sailor Neptune, Sailor Pluto e Sailor Uranus per risolvere una situazione fin troppo critica!

STARLIGHT 56 (CITY HUNTER)

12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

Il nostro Ryo risolve brillantemente il caso della giovanissima fotomodella minacciata di morte, sopravvivendo persino al suo gelosissimo fratellino. A chiedere aiuto a Ryo è poi Falco: timidissimo in fatto di donne, l'uomo convince Ryo a proteggere Maki, bellissima violinista di cui si è innamorato.

NEVERLAND 56 e 57 (RANMA 1/2)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Per vendicarsi di **Ranma**, il vecchio Happosai priva il ragazzo di tutte le sue forze: il nostro eroe decide così di partire con il padre e Ukyo per un duro allenamento sulle montagne. Ben presto si aggiunge alla compagnia anche Akane, con la speranza di poter aiutare l'amico.

ACTION 43 (JOJO)

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Chi è quel misterioso individuo che riesce a dotare di poteri Stand qualsiasi persona incontri? E chi sono i Fratelli Nijimura? Un'inquietante casa abbandonata è il teatro del vero inizio della QUARTA SERIE di **JoJo**, ora incarnato dal giovanissimo Josuke Higashikata, figlio illegittimo di Joseph Joestar e per questo... zio di Jotaro Kujo!

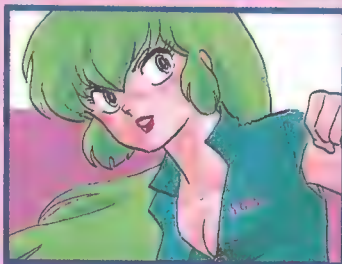
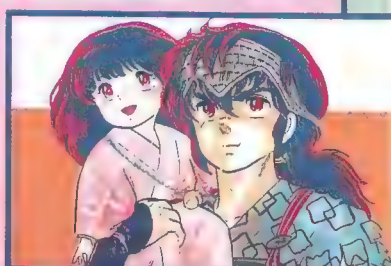
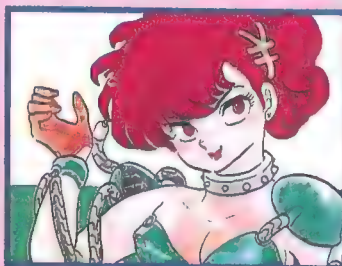
GAME OVER 1

15x21, S, 72 pp, b/n e col., lire 3.500

Un viaggio virtuale nel mondo dei videogiochi con gli straordinari fumetti (by Kodansha) di **Street Fighter II V**, **Fatal Fury** e le vignette umoristiche di **Samurai Spirit**! Tantissime news dal Giappone e in primo piano Ryu, a cui è dedicata la prima 'scheda' del mensile. **Poster in regalo!**

MANGA STAR COMICS

Rumiko si fa in quattro!

Rumic World © Rumiko Takahashi/Shogakukan

RUMIC WORLD

15x21, 72 pp, b/n e col, lire 5.000

Dopo il successo travolgente di **Ranma 1/2** e il recente ritorno di **Lamù** (su **Young**), i Kappa boys hanno programmato per la vostra estate (giugno, luglio e agosto) tre nuovi volumi di **Rumiko Takahashi!** Una miniserie composta da brevi episodi autoconclusivi in stile *Ai confini della realtà*, universalmente nota come **Rumic World** (letteralmente 'Il mondo di Rumiko', ma per un curioso gioco di parole anche 'Il mondo che sorge'). In edizione integrale troverete **Honoo Tripper** (La viaggiatrice delle fiamme), **Choojo - The Supergirl** e **Warau Hyomato** (Il bersaglio che ride), da cui hanno tratto entusiasmanti lungometraggi animati, ma anche un paio di episodi dal curioso destino: al loro successo, infatti, si deve in qualche modo la nascita di **Lamù** e **Maison Ikkoku**. Non mancherà inoltre il divertentissimo **Dust Spot**, una delle prime fatiche della straordinaria 'principessa dei manga': al centro dell'azione una coppia di agenti, la prima dotata di una forza sovrumana, e il secondo dotato del potere di teletrasportarsi... in ogni bidone della spazzatura! Il tutto in attesa dell'autunno, quando potremo gustarci una nuova miniserie in tre atti di **Rumiko Takahashi**, intitolata...

TECHNO 37 (USHIO E TORA)

12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300

Albo del mese! Ushio è impossessato, e come una belva impazzita vaga seminando morte e distruzione. La dea Je-Mei interviene per riportare la pace, raggiungendo Reiko, Asako, Mayuko, Yu e Saya: ognuna di esse dovrà strappare una ciocca di capelli al ragazzo. Ushio non è però in grado di riconoscere le amiche, e sono costretti a intervenire anche Tora, Hiyo e le agguerritissime Hinowa Sekimori e Jun Moritsuna.

MITICO 36 (DOTTOR SLUMP)

12x181, 128 pp, b/n, lire 3.300

Si parte con un'allucinante partita a nascondino, per proseguire con le incursioni di una sexy vampira un po' imbranata! Il dottore cercherà poi di spiare la professoressa Yamabuki ai bagni pubblici, assisteremo a una giornata-tipo di Kinoko (la bambina 'alla moda') e scopriremo quante noie può dare un botolo portato a casa da Gacchan.

YOUNG 36 (LAMU')

11,5x17, 128 pp, b/n, lire 3.300

Uno strano uovo che cresce a dismisura, un viaggio nel tempo, bamboline vudù aliene, il regno subacqueo del Grande Kappa e **Lamù che perde i suoi poteri!** Come se non bastasse, entra in scena anche la principessa dei tengu, Kurama, risvegliatasi dalla camera criogenica per cercare un vero uomo che la renda... madre! Indovinate a chi tocca!

DRAGON BALL 51 e 52

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Cell sarà sconfitto definitivamente da Gohan, ma la sua morte porterà anche UN GRANDE LUTTO tra le fila dei nostri amici. Gli anni passano, Gohan ha ora sedici anni e frequenta la scuola superiore Satan City. E' il momento di conoscere DUE NUOVI EROI: Videl, giovane figlia di Satan, e... **Son Goten!**

KEN IL GUERRIERO 5

12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Ken e Rei in un duello che si preannuncia mortale! Si continua poi con l'entrata in scena Jagger, misterioso guerriero dalla maschera di ferro che si proclama il re di Hokuto: in petto vanta sette stelle, ma ha ben poco in comune con il fratellastro Ken...

SAILOR MOON 24

15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

Sailor Pluto ferma il tempo a costo della vita. Il nobile sacrificio permette il risveglio di Chibiusa: di fronte alla morte dell'amica, la piccola frantuma gli orecchini di Cristallo Corvino che la costringevano nei panni di Black Lady. **Poster in regalo!**

STORIE DI KAPPA 32 (GUYVER)

12x18, 160 pp, b/n, lire 5.000

Torna **Guyver**! Le nuove avventure di Sho e Agito contro Cronos e i potenti Zoalord! Alkampfer si risveglia dal letargo, mentre Balcus ci svela nuovi segreti sulla venuta degli antichi visitatori spaziali.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CINQUANTOTTO

• **EDITORIALE** pag 17
a cura dei Kappa boys
• **PUNTO A KAPPA** pag 18
a cura dei Kappa boys
• **SAILOR MOON** pag 19
L'amante della principessa Kaguya
di Naoko Takeuchi
• **OH, MIA DEA!** pag 57
Il ritorno di Skuld
di Kosuke Fujishima
• **ASSEMBLER OX** pag 81
Il vero segreto di Plasma
di Kia Asamiya & Studio Tron
• **CALM BREAKER** pag 105
Il crollo delle Industrie Kamata
di Masatsugu Iwase

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTOTTO

• **TIME BOKAN SERIES** pag 1
Viaggio nel tempo attraverso le più buffe serie Tatsunoko
di Andrea Baricordi
• **KAPPA VOX** pag 13
News nipponiche dall'Italia e non...
a cura dei Kappa boys
• **LA RUBRIKAPPA** pag 15
Grandi novità e cetrioli!
a cura del Kappa
• **MANGA STAR COMICS** pag 16
Uno sguardo su maggio
a cura dei Kappa boys

Il vero segreto di Plasma - "Shin Plasma no Himitsu"
da Assembler OX vol. 4 - 1995
Il ritorno di Skuld - "Skuld Dai Fukkatsu"
da Aa! Megamisama vol. 10 - 1994
Il crollo delle Industrie Kamata - "Kamata Juko Hokai!!"
da Calm Breaker vol. 2 - 1996
L'amante della principessa Kaguya - "Kaguyahime no Koibito"
da Sailor Moon - Kaguyahime no Koibito - Volume singolo - 1995
COPERTINA: Sailor Moon & company, dal volume speciale riguardante la saga della principessa Kaguya © Takeuchi/Kodansha
BOX: Yattaman © Tatsunoko Pro

QUATTRO KIAKKIERE

Quest'anno l'editoriale della nostra rivista ammiraglia non è minato da nessun Pesce d'Aprile: è piuttosto tempo di bilanci, soprattutto per quanto concerne **Kappa Magazine**. I referendum che riceviamo ogni mese ci mostrano sempre più chiaramente la strada da seguire: se un monografico può piacere o non piacere - ognuno dirige infatti i propri acquisti in base al gusto personale -, una rivista presenta tante diverse sfaccettature e per questo vive più facilmente di compromessi. Su **Kappa** stiamo da tempo sperimentando nuovi titoli e autori (sia in *Anime*, sia nella parte a fumetti) così da permettere un maggiore afflusso di stili nel nostro paese. Non è facile trovare fumettisti in grado di competere con i maestri del manga (**Oh, mia Dea!** rimane in assoluto la serie più amata di **Kappa**, con una media superiore all'8), ma il giovane Masatsugu Iwase è riuscito a conquistare il nostro pubblico con il brillante **Calm Breaker** (dalla sorprendente media del 7,75). Una volta concluso il volume di **Changing Fo** non pubblicheremo invece per il momento altre serie sportivo/demenziali di To Nakazaki, visto che le avventure del piccolo lottatore hanno raggiunto a stento la sufficienza. Gli episodi a fumetti più votati sono stati quelli di **Oh, mia Dea!** (K52), **Bug Patrol** (K47) e **Super Deformed Oh, mia Dea!** (K48), seguiti a corta distanza da **Nagareboshi Sakon** (K48), ma la vera forza di **Kappa** è comunque l'apparato redazionale, dove svetta con un bel 9 *Tokyo E...* (K51), vademecum su Tokyo corredato dalle interviste a Naoko Takeuchi e Masatsugu Iwase. Salgono sul podio anche l'intervista a Rumiko Takahashi (K55) e il dossier sulle CLAMP (K49), votati rispettivamente 8,9 e 8,3. Oltre a piccoli successi personali (il *Vox* ha una media di poco inferiore all'8), la nostra rivista registra anche alcuni flop che ci inducono a qualche riflessione. **World Apartment Horror**, storia autoriale intrisa di lirismo e denuncia sociale, non è piaciuta al lettore medio di questa testata. Non ha raggiunto neppure la sufficienza. Non abbandoneremo per questo chi ama un genere più impegnato o realistico, ma opteremo per una più consona serializzazione in volumi speciali. Indicativo è stato anche l'incerto piazzamento di **Kaikisen** (terzo classificato nel referendum *Vota la Kappa-Sorpresa*), scelto come vincitore da almeno una buona parte dei votanti, ma penalizzato dalla presenza di titoli più popolari: il manga di Satoshi Kon debutterà così il prossimo anno nella collana **Storie di Kappa**. Anche la rubrica *Cyberkappa* non convince: è ancora prematuro parlare di Internet, dato che il novanta per cento dei nostri lettori non naviga in rete (e nemmeno noi al momento, sigh...), ma ci stiamo pian piano informatizzando e non è escluso che la Kappa Edizioni passi presto a produrre CD Rom. Ciò che manca su **Kappa** è invece da tempo chiaro: i classici, *Karaoke* e più news. Ci siamo attrezzati e dopo il dossier sulle 'macchine del tempo' sono già entrati in cantiere articoli su *Daitarn 3* e sulle 'maghette', i *Karaoke* di **Ranma 1/2** e **Maison Ikkoku**, nonché le anteprime di *Marmelade Boys* (*Piccoli problemi di cuore*) e *Mononoke Hime* (il nuovo film di Hayao Miyazaki). Le pagine non bastano mai, ma tante novità stanno bollendo in pentola. L'intera divisione manga della Star Comics è in fermento: ai titoli più seriali si accosteranno volumi speciali di autori emergenti (anche se già celebri in Giappone), nuovi importanti recuperi si affacciano all'orizzonte e un nuovo monografico è appena entrato in produzione. Ognuno potrà finalmente scegliere, così metteremo fine alle assurde diatribe tra i giovani e i vecchi fan, tra chi idolatra Tetsuo "Ken" Hara e chi vorrebbe conoscere i nuovi volti del comicdom giapponese. Un progetto ambizioso il nostro, che non sarà facile realizzare se anche le fanzine continueranno a parlare solo di **Dragon Ball**, **Ranma 1/2** e **DNA2**, e mai di Mitsuru Adachi, Jiro Taniguchi, Hitoshi Iwaaki, Masanori Morita o Tsutomu Takahashi (solo per citare alcuni manga-ka). Non ci arrendiamo.

Kappa boys

«Un'idea non la si può tirare per le lunghe, va eseguita subito.»

Aldo Busi

La lettera di Carlo Savorelli (K56-A) **ha spaccato il nostro pubblico in due fazioni. Lettori di vecchia data e nuovi fan hanno voluto dire la loro sentendosi chiamati in causa, e per questo abbiamo deciso di dare spazio a tutti, scegliendo gli stralci più interessanti delle lettere giunte in redazione. Il dialogo continua.**

K58-A
Carissimo Carlo, sono Walter Ignelzi e rappresento la nuova generazione di manga-fan. O dovrei dire appassionati di NUOVI manga. La nuova generazione che, secondo il tuo pensiero, è figlia di **Sailor Moon** e **Dragon Ball**. Vorrei conoscerti dal vivo per discutere dei problemi di cui dovrei essere ignaro (censure, pirateria, ignoranza della gente...): ma come fai a pensare che tra noi ci siano solo persone intente a sbavare su **Sailor Moon**? No, Carlo, il problema non è - come vorresti far intendere - che i Kappa boys si 'sporcano' con serie da te considerate ignobili per far quadrare i conti. Come dice Stephen King, «il mondo è andato avanti»: i gusti dei manga-fan sono cambiati, meglio o peggio non importa. Mentre i Kappa boys si sono adeguati, tu rimani ancorato al passato. Per i Kappa boys sarebbe stato un errore fatale quello di peccare di presunzione nel considerare 'robaccia' **Sailor Moon**: i classici hanno fatto la storia, ma alla fine dovranno essere ricordati come storia. Perché titoli come **Sailor Moon** e **Street Fighter II** non possono essere considerati buoni manga anche per voi della vecchia guardia? E perché la nuova generazione non può amare le grandi opere del passato (di cui tra l'altro tu non fai mai cenno)? Se i nostri Kappa boys non avessero aggiunto quei dossier che tu reputi commerciali, in questo momento non staresti leggendo un nuovo numero di **Kappa**, ma risfoglieresti per l'ennesima volta gli arretrati. Il futuro non si può fare con i ricordi dei tempi andati, ma bisogna sapersi mettere in discussione. **Walter Ignelzi**

E qui intervengo anch'io. Alcuni fan della vecchia guardia avranno forse le copie di "Mangazine" versione fanzine, da noi redatta tra il 1989 e il 1990: eravamo alle primissime armi, eppure scrivevamo già di Rumiko Takahashi, Ken il guerriero, Georgie, Lupin III**, nonché della saga delle macchine del tempo. In quegli storici cinque numeri abbiamo presentato i fumetti di** Ranma 1/2 **e** Cat's Eye. **E' davvero cambiato qualcosa rispetto a oggi?**

K58-B
Carlo nella sua lettera parla di due generazioni di manga-fan, ma io che ho 21 anni mi sento in una generazione di mezzo: ho visto in TV tutte le serie giapponesi trasmesse in Italia (grazie anche a mio fratello, di 8 anni più grande), ma mi sono avvicinato ai manga solo recentemente, quando un mio amico mi ha fatto leggere **Kappa** 41 (e luce fu). Non è detto che i ragazzi che si sono avvicinati al mondo dei manga in quest'ultimo periodo siano interessati SOLO alle ultime produzioni (siano esse commerciali o ad alto contenuto artistico). Considero **City Hunter** un fumetto splendido (mentre a mio fratello non piace molto) e avrei fatto a meno di **DNA²** per un'opera di Kya Asamiya o Ryoichi Ikegami. Tutti abbiamo i nostri desideri (io vorrei avere **Maison Ikkoku** in edizione integrale) e non credo affatto che i Kappa boys possano pubblicare qualcosa che non considerino almeno decente. Anche il nuovo corso di **Kappa Magazine** mi sembra buono (ottima l'idea dei referendum), nonostante il troppo spazio concesso ai manga demenziali (la mancanza di **Squadra speciale Ghost** e **Gun Smith Cats** si fa sentire). **Maurizio Sani, Pisa**

L'esistenza di una terza via è rassicurante. Ciò che ti ha colpito in Kappa **41 puoi apprezzarlo ancora oggi, a parte** Gun Smith Cats. **In quel novembre del 1995 c'erano già i manga di** Oh, mia Dea! **e** Assembler 0X, **mentre le pagine di** Anime **erano interamente dedicate a Masakazu Katsura (il dossier, tra l'altro, portava la mia firma...).** Maison Ikkoku **arriverà dopo** Ranma 1/2, **nell'autunno del 1998.**

K58-C
Sono d'accordo con Carlo e trovo anch'io sempre più difficile condividere la vostra politica editoriale. Sono un vostro coetaneo e vi seguo dai tempi di "Mangazine" versione fanzine, per continuare con "Zero", "Mangazine" e "Kappa Magazine". Dove sono finiti quegli appassionati di BUON fumetto giapponese che scrivevano bellissimi articoli su **Maison Ikkoku**, **Orange Road**, Miyazaki, Shirow, Otomo e altri autori più o meno famosi? Sono veramente gli stessi che oggi magnificano **Sailor Moon**, **DNA²** e **Zetman**? Non contesto che pubblichiate fumetti di basso livello (se vendono bene vuol dire che il pubblico li apprezza), piuttosto mi fa imbestialire che un'opera come **Rough** debba soffrire tanto per vedere la sua naturale conclusione. **Maison Ikkoku** è il manga migliore della Takahashi, eppure sarà pubblicato tra due anni. Il vostro parco lettori si è arricchito di giovani leve, ma se le abituate a leggere solo **Street Fighter II** e **Sailor Moon** continueranno ad apprezzare quelli. I fan come me - che vi hanno sostenuto nei momenti più difficili - amerebbero leggere più spesso fumetti di qualità, anche se rischiosi dal punto di vista delle vendite. **Giorgio Pareto, Alessandria**

Orange Road **è sempre nei nostri cuori (in tutte le fumetterie è appena uscito il romanzo che dà un seguito alla storia), così come Otomo (al quale abbiamo dedicato un lungo servizio + intervista in occasione dell'uscita di** Memories**). Chi ha sofferto maggiormente per l'andamento di** Rough **(perdonami la presunzione) sono stati proprio i Kappa boys: i manga-fan affamati di 'storie di qualità' hanno ignorato la serie di Adachi dal primo all'ultimo numero! Altri editor (o editori) avrebbero interrotto la serie a metà (non faccio esempi solo per evitare polemiche), ma questo evidentemente non conta. Di Rumiko Takahashi faremo presto (novembre?) una storia tutt'altro che commerciale: a voi renderla un successo o un fiasco. E piantiamola di sfogarci su** Sailor Moon: **i fan della vecchia guardia non idolatravano forse** Saint Seiya**? Personalmente, non vedo tante differenze tra la serie di Kurumada e quella della Takeuchi (chissà quanti leggeranno in questo una provocazione...).**

K58-D
Non appartengo alla vecchia guardia, ma sono qui. Non ho assistito alle vostre lotte, ma leggendo gli arretrati di **Kappa** me ne sono fatta un'idea, e ogni giorno devo convincere gli 'adulti' che i cartoon giapponesi sono innocui! E' inutile difendere gli anime su **Kappa** quando la TV e i giornali continuano a ignorare le produzioni giapponesi. Dove sono finiti coloro che chiedevano la pubblicazione di **City Hunter**, chiedi? Bella domanda. Sono forse così silenziosi da non acquistare neppure il manga da loro tanto atteso? Non credo che siano stati sostituiti in blocco dalla nuova generazione! Mi dispiace che il manga debba sfruttare il passaggio televisivo per vendere, ma se questo serve a renderlo popolare, che c'è di male? Carlo può anche criticare la scelta di pubblicare **Dragon Ball**, **Sailor Moon** o l'opera omnia di Katsura, ma si tratta pur sempre di titoli che hanno avuto un enorme successo in Giappone. Non trovi assurdo che si debbano spedire cartoline pro-shojo o lettere pro-Adachi? Ben vengano i titoli commerciali se assicurano la pubblicazione di opere meno popolari! **Simona, Roma**

Maison Ikkoku **è più autoriale di** Lamù? Touch **sarebbe stato più popolare di** Rough? **Come classificare** i Rumic World? **Perché nel referendum di** Kappa **ha vinto** Office Rei **e non** Kaikisen? **Sono sicuro che ognuno darebbe una risposta diversa. Nel bene e nel male, i Kappa boys rappresentano da sempre TUTTI i manga-fan italiani, e non solo una minoranza. Non sarebbe giusto. Non credo che al successo di un manga corrisponda sempre uno scarso valore artistico, e manga come** Gon **e** Video Girl Ai **confermano questa tesi. Ognuno, poi, è libero di leggere ciò che preferisce. Non è certo la varietà a mancare al giorno d'oggi!**
Massimiliano De Giovanni

MI SENTIVO TANTO SOLA... TROPPO SOLA...
MA POI SEI ARRIVATO TU... E HAI RACCOLTO NELLA TUA MANO TIEPIDA LA PRIMA PARTE DI ME...
E' PER QUESTO CHE HO PRESO LA DECISIONE... SARAI IL MIO COMPAGNO IN ETERNO...
SAILORMOON di Naoko Takeuchi
L'AMANTE DELLA PRINCIPESSA KAGUYA - prima parte -

NIENTE DA FARE... IL COLORE DI QUESTO ROSSETTO NON MI PIACE PER NIENTE!

MA COME?! È UN COLORE STUPENDO! TI STA BENISSIMO, MICHIRU!
DAI, SBRIGATI!

OH, GUARDA... UNA COMETA!

ACCIDENTI! HAI RAGIONE!
CI VORREBBE UNA BELLA FESTA DI BENTORNATO!
TANTISSIMO TEMPO FA, FACEVA PARTE DEL NOSTRO SISTEMA SOLARE...

SPERIAMO CHE NON SIA UN OSPITE INDESIDERATO!
OH, ACCIDENTI! È GIÀ COSÌ TARDI?!

SE ARRIVIAMO IN RITARDO, CE NE DIRANNO DI COTTE E DI CRUDE!
WRROOOMM
PRESTO, PRENDIAMO UN TAXI! CORRETE!

SALA GIOCHI CROWN
クラウンゲームセンター
HARUKA! MICHIRU! SETSUNA!
FINALMENTE SIETE ARRIVATE!
È TARDISSIMO!
BUON COMPLEANNO, MINAKO E MAKOTO!
HO PORTATO UNA BELLA BOTTIGLIA DI VINO... E UNA DI CHAMPAGNE!
OH, CHE BELLO! VEDO CHE ANDARE ALL'UNIVERSITÀ SERVE A QUALCOSA, SETSUNA!
SUCCO DI FRUTTA, GRAZIE!
FACCIAMO UN BEL BRINDISI!
FORZA, GENTE! AVETE RISERVATO TUTTO IL CROWN... VI CONVIENE INIZIARE A MANGIARE QUESTE SQUISITEZZE!
AVANTI!
EHI, MA... NON VI SEMBRA CHE MANCHI QUALCUNO...?
UNO, DUE, TRE...

PANT PANT
HANF HANF
PUFF... PANT... SCUSATE IL RITARDO, RAGAZZE...
WOW!
LUNA! ARTEMIS! DIANA!
SIETE IN UN RITARDO MOSTRUOSO!
E' TUTTA COLPA DI ARTEMIS! E' PASSATO A PRENDERMI TARDISSIMO!
EHI, VACCI PIANO!
TANTO PER FARE I PUNTINI SULLE I, POI, QUALCHE VOLTA POTRESTI PASSARE TU A PRENDERE ME!
NON STA SCRITTO DA NESSUNA PARTE CHE SIA IO A DOVER SEMPRE...
Pi
LUNA! ARTEMIS!
NON LO SAPETE CHE I BAFFI SPORCHI SI LAVANO IN CASA?
CHE DIAVOLO SIGNIFICA?
QUI SIAMO TUTTI SINGLE! DEI VOSTRI DIVERBI FAMILIARI NON CI IMPORTA GRANCHE'!

BE' ORA SONO QUI...
FINALMENTE POSSIAMO MANGIARE LE PRELIBATEZZE PREPARATE DALLA NOSTRA UNAZUKI...
...E LA TORTA DI MAKOTO!

POP
POP
BUON COMPLEANNO, MAKOTO! BUON COMPLEANNO, MINAKO!
CIN CIN! SALUTE!
QUEST'ANNO HA INIZIATO PRESTO!
OH, GUARDATE! LA NEVE!
VENITE TUTTI A VEDERE! STA NEVICANDO!
AH AH AH...
AH AH AH!

DICEMBRE

CIAO, LUNA! TE NE VAI A SPASSO SOLA SOLETTA?
STA' ATTENTA ALLE MACCHI-NE!
MIAO!

LUNA NON E' MAI ANDATA A CASA DI MINAKO!
E' VERO... IN FONDO, E' SEMPRE ARTEMIS CHE HA L'INCARICO DI VENIRE A PRENDERLA!
ACCIDENTI... SI FA TRATTARE DA PRINCIPESSINA, LA NOSTRA LUNA!
UFF... NON ERANO QUESTE LE MIE INTENZIONI...

DI' UN PO', LUNA... PERCHE' UNA VOLTA OGNI TANTO NON VAI TU DA ARTEMIS?
SONO SICURO CHE APPREZZE-REBBE MOLTISSI-MO IL GESTO!
CRIBBIO! MAMORU MI HA PROPRIO INCA-STRATO, CON QUEL DISCOR-SO...

VOGLIO VENIRE ANCH'IO! VOGLIO VOGLIO VOGLIO!
SULLA STRADA PRINCIPALE C'E' TROPPO TRAFFI-CO! E' PERICOLO-SO, PER TE... SU, SARA' PER LA PROSSIMA VOLTA!

QUELLO CHE NESSUNO SA, PERÒ, È CHE HO UN **OTTIMO** MOTIVO PER VOLER EVITARE DI ANDARE DA ARTEMIS... SIGH...

AH AH AH!

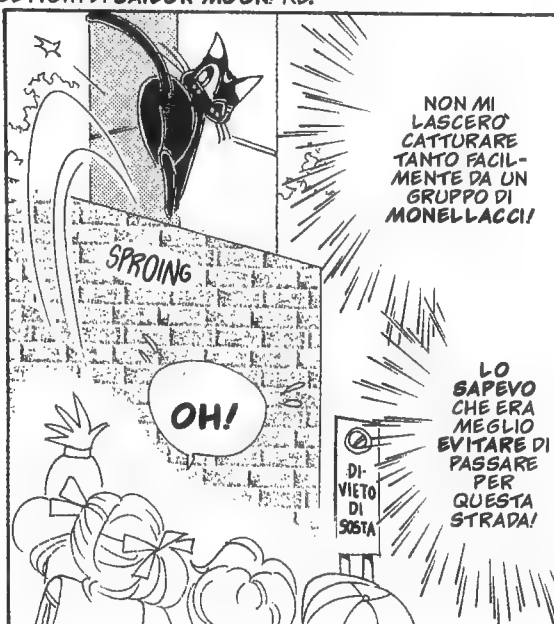
IL FATTO È CHE MI TOCCA PASSARE **PER FORZA** DALLA STRADA PRINCIPALE...

...E QUALCHE TEMPO FA HO AVUTO UNA **BRUTTA ESPERIENZA** IN QUEL POSTO...

UN MOCCIOSO CATTIVISSIMO MI AVEVA ATTACCATO UN **CEROTTO*** PROPRIO SUL SIMBOLO LUNARE CHE PORTO SULLA FRONTE!

SIGH!

GUARDATE! UN GATTO NERO!

* COME RICORDERANNO TUTTI GLI AFFEZIONATI LETTORI DI **SAILOR MOON!** KB.

L'HO ACCHIAPPATO!

GRAB

COS...?!

OOH... GUARDATE CHE STRANO! HA UNA SPECIE DI **CICATRICE** A FORMA DI MEZZA LUNA!

E' VERO!

CHE BUFFO!

FACCIAMOGLI UNO **SCHERZO!**

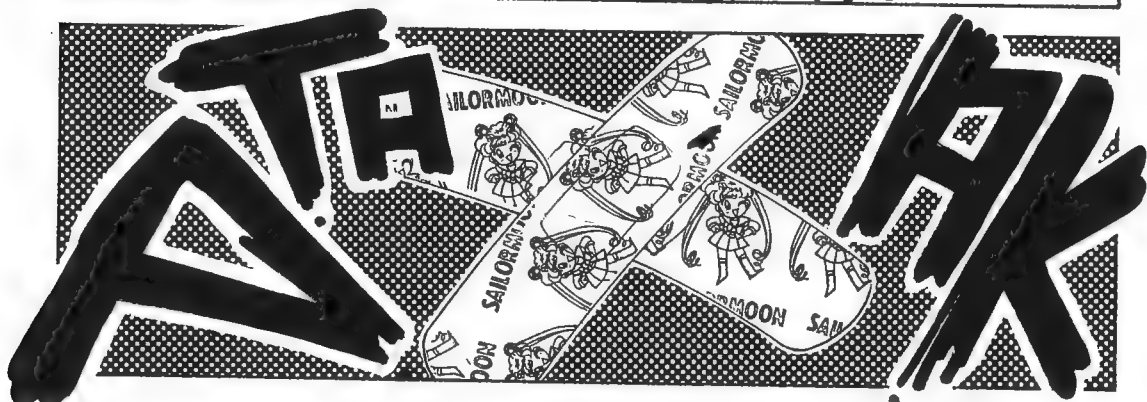
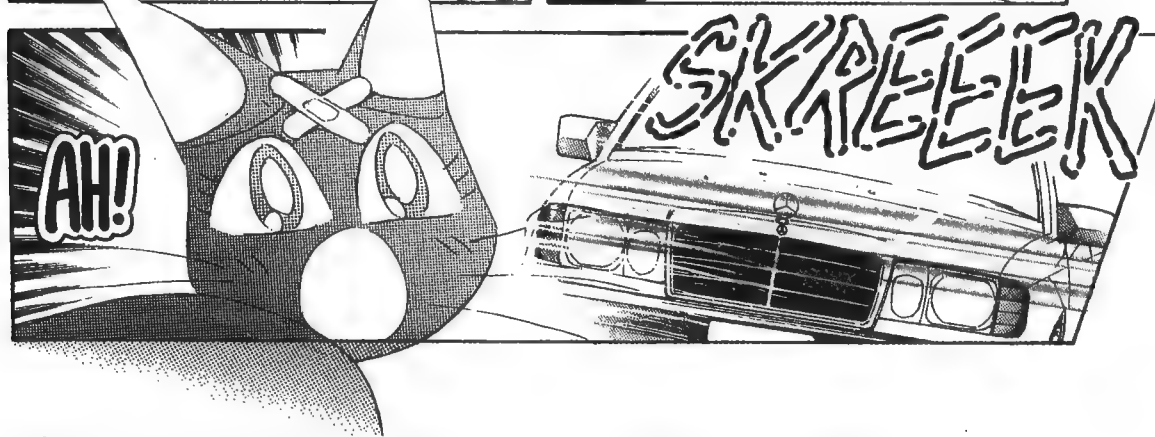
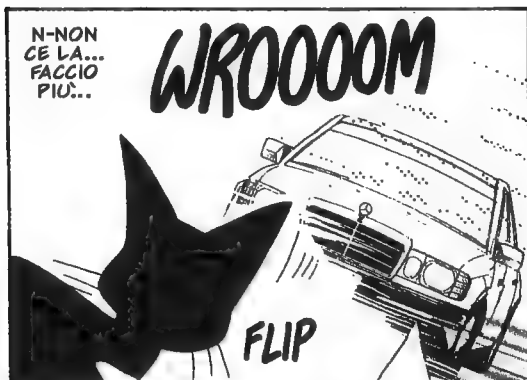
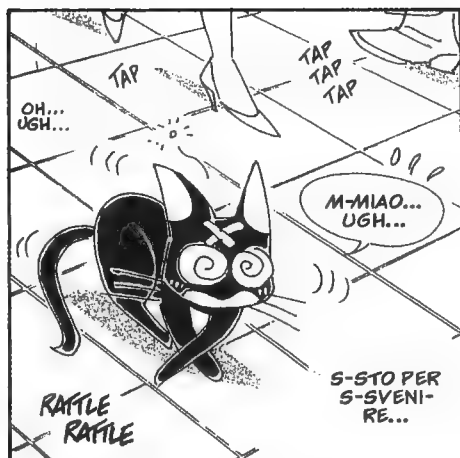
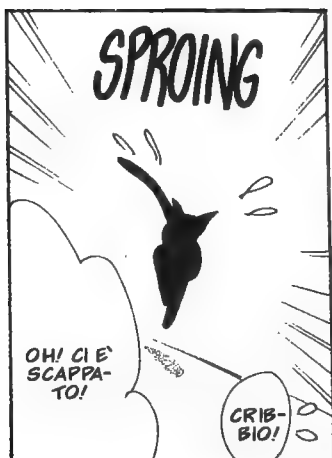
EHI, QUALCUNO HA DEI **CEROTTI?**

IO SÌ! HO QUELLI CHE HO TROVATO IN OMAGGIO SUL GIORNALINO DI **SAILOR MOON!**

AAAAH! FERMI! MA CHE DIAVOLO FATE?!

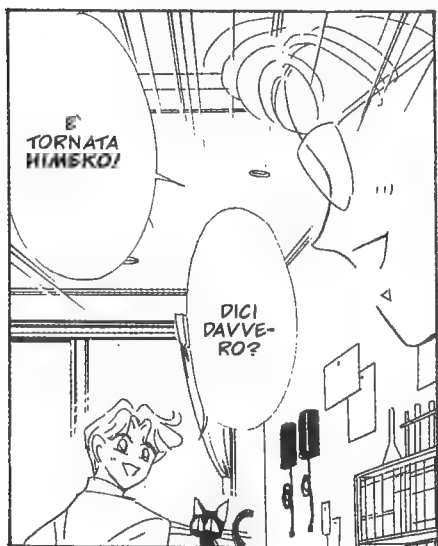
SPROING
OH! CI E' SCAPPATO!
CRIBBIO!

POOO
BEEP

TAP
TAP TAP TAP
OH... UGH...
M-MIAO... UGH...
RATTLE RATTLE
S-STO PER S-SVENIRE...

N-NON CE LA... FACCIO PIU'...
WROOOOM
FLIP
ATTENZIONE!
AH!
SKREEEK
PRIMA DI MORIRE MI SAREBBE PIACIUTO ANDARE A PRENDERE ARTEMIS... ALMENO UNA VOLTA...

M-MA COSA...?
SENTO UN PROFUMO MOLTO DOLCE...
DEVO ESSERE FINITA IN PARADISO... PERÒ... SENTO ANCHE QUALCOSA DI FAMILIARE....
CREDO... DI AVERE FAME!
GURGLEEE
SAI CHE IL TUO STOMACO HA APPENA BRONTOLATO PER LA FAME, MICETTA NERA?
TI VA QUALCHE CONFETTO?
OH! HA APERTO GLI OCCHI!
POING
M-MA... NON SONO MORTA?
E' STATO LUI A SALVARMI!
MENO MALE CHE NON SEI STATA INVESTITA DA QUELLA MACCHINA...
HAI SOLO UN PICCOLO GRAFFIO SULLA ZAMPETTA...
MIAO!
VEDIAMO UN PO'!
HAI UN CEROTTO ANCHE SULLA FRONTE... TU SÌ CHE DEVI ESSERE UNA SCAVEZZACOLLO!
GUARDA QUA...
STRAPP

MA GUARDA...
UNA MEZZA LUNA SENZA PELI! CHE STRANO...
SCUSA SE TI HO FATTO MALE... PERÒ SEI MOLTO PIÙ CARINA SENZA QUESTI CEROTTI...

SEMBRA UN RAGAZZO MOLTO GENTILE... MA CHI SARÀ?
E POI... DOVE DIAVOLO MI HA PORTATO?
VLAM
EHI, OZORA!

TOC
PER UN ASTRONAUTA, LA FORZA FISICA E` UNO DEI FATTORI PIU` IMPORTANTI!
MI SPIEGHI COME MAI LA TUA FACCIA E` SEMPRE COSI` PALLIDA, KAKERU?
FORSE PERCHE` IO NON SONO UN ASTRONAUTA... BENSI` UN SEMPLICE TECNICO DI TERRA...
E LO SAI BENE, HIMEKO!
YEAH!
CHE PIACERE RIVEDERTI DOPO TUTTO QUESTO TEMPO, HIME!
COM'E` ANDATA L'ULTIMA SELEZIONE PER LA SPEDIZIONE LUNARE DELLA VIGILIA DI NATALE?
SONO IN ATTESA DEI RISULTATI... LI SAPRO` LA PROSSIMA SETTIMANA!
CREDO CHE TU SIA L'UNICA DISPOSTA A TRASFERIRSI AL CENTRO SPAZIALE KENNEDY...
...PUR DI DIVENTARE UN'ASTRONAUTA!
IL FATTO E` CHE MI PIACEREBBE STARE IL PIU` VICINO POSSIBILE ALLA PIATTAFORMA DI LANCIO DA CUI E` PARTITO L'APOLLO 11, IL RAZZO CHE PORTO` L'UOMO SULLA LUNA PER LA PRIMA VOLTA NELLA STORIA...
complex39

SONO SICURO CHE RIUSCIRAI A FAR PARTE DELL'EQUIPAGGIO...
SARAI LA PRIMA ASTRONAUTA VENTIDUENNE DEL MONDO...
E SOPRATTUTTO SARAI IMPIEGATA COME SPECIALISTA NEL PROGETTO LUNA FRONTIER DELLA PROSSIMA NAVETTA SPAZIALE...
ASTRONAUTA?!
GRAZIE... INTENDO RIUSCIRCI A OGNI COSTO!
E POI, PER QUANTO RIGUARDA LA FORZA FISICA... HO BUONE BRACCIA E UN CARATTERE DECISAMENTE INOSSIDABILE!
* IN GIAPPONESE, "HIME" SIGNIFICA PRINCIPESSA- KB
QUELLA HIMEKO NAYOTAKE NON E' CAMBIATA AFFATTO!
PIU' CHE UNA PRINCIPESSA*, HA TUTTA L'ARIA E LA DETERMINAZIONE DI UN ANTICO SAMURAI!
NONOSTANTE SIANO AMICI D'INFANZIA, MI SEMBRA CHE IL PIU' ADATTO ALLA PARTE DELLA PRINCIPESSA...
...SIA IL DOTTOR KAKERU OZORA...
AH AH AH AH!
ANZI...
SAI COSA TI DICO...?
BE', SARÀ ANCHE DELICATO E CAGIONEVOLE DI SALUTE, MA IL SUO LAVORO LO SA FARE... ECCOME!
HO SENTITO DIRE CHE HA SCOPERTO L'ESISTENZA DI UN'ALTRA COMETA!

SEMBRA CHE ABBIA CHIAMATO LA COMETA...

...CON IL NOME DI **PRINCESS SNOW KAGUYA**...

SÌ, È VERO! HO VISTO LA SUA INTERVISTA ALLA TELEVISIONE!

È STATO QUASI IMBARAZZANTE... HA DETTO CHE LA COMETA SEMBRAVA ESSERE USCITA DIRETTAMENTE DALLA **LUNA**...

AH AH...

PIÙ CHE UNO SCIENZIATO, CERTE VOLTE SEMBRA UN **ROMANTICONE** CHE SOGNA LE STELLE...

MMM...

SONO SICURA CHE KAKERU LI ABBIA SENTITI! MA ALLORA **PERCHÉ** NON SI ARRABBIA, COME FAREBBE UN **VERO UOMO**?

UNA VOLTA NON ERA COSÌ... ME LO RICORDO BENE...

POI, NEGLI STATI UNITI VINSE IL DOTTORATO IN INGEGNERIA AEROSPAZIALE, CHIMICA, FISICA, BIOLOGIA E MEDICINA... ERA IL PIU` GIOVANE RICERCATORE CHE AVESSE MAI FATTO UNA COSA DEL GENERE...
...E LO FECE CON IL MASSIMO DEI VOTI MAI OTTENUTI! AVREBBE POTUTO DIVENTARE IL PRIMO BOY SCOUT ASTRONAUTA...
POI ACCADDE CHE NELL'ULTIMA SELEZIONE PER LA NAVETTA SPAZIALE NON FU SCELTO A FAR PARTE DELL'EQUIPAGGIO...
FU UNA SORPRESA PER TUTTI... CHIUNQUE ERA CONVINTO AL CENTO PER CENTO CHE KAKERU SAREBBE STATO SCELTO...
LA COSA CHE SORPRESE MAGGIORMENTE, PERO`...
...FU CHE KAKERU, DA QUELLA VOLTA, NON PARTECIPO` MAI PIU` ALLE SELEZIONI PER DIVENTARE ASTRONAUTA...
OZORA!
COME?
E` STATA CONVOCATA D'URGENZA UNA RIUNIONE DEI DIRIGENTI... E` RICHIESTA ANCHE LA TUA PRESENZA!

KAKERU OZORA...

UN NOME MOLTO **ADATTO** A UN ASTRONAUTA*...

ENTE PER LO SVILUPPO SPAZIALE

* IN GIAPPONESE, "OZORA" SIGNIFICA SPAZIO. KB

ENTE PER LO SVILUPPO SPAZIALE

...STIA PER ENTRARE IN UN'ORBITA MOLTO PARTICOLARE...

GIÀ... PUÒ SEMBRARE INCREDIBILE, MA SEMBRA PROPRIO CHE **PRECIPITERÀ SULLA TERRA!**

LA PRINCESS SNOW KAGUYA HA UN DIAMETRO DI **DIECI CHILOMETRI**...

PER FARVI COMPRENDERE COSA SIGNIFICHI QUESTO, VI BASTI PENSARE CHE ESISTONO MOLTE TEORIE SCIENTIFICHE CHE ATTRIBUISCONO L'ESTINZIONE DEI DINOSAURI ALL'IMPATTO CON IL SUOLO TERRESTRE DI UN METEORITE DELLE STESSE DIMENSIONI!

COSA?!

IN TUTTE LE NAZIONI DEL MONDO SONO STATE CONVOCATE RIUNIONI D'EMERGENZA...

BISOGNA ASSOLUTAMENTE FARE QUALCOSA!

UNA COMETA PRECI-PITERÀ SULLA TERRA?

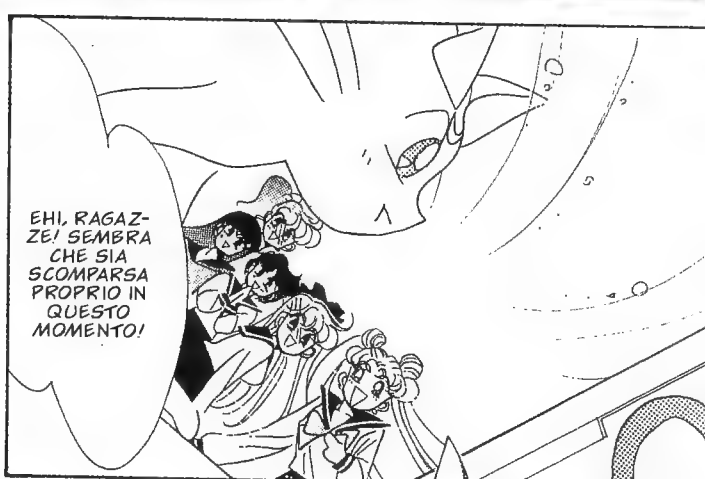
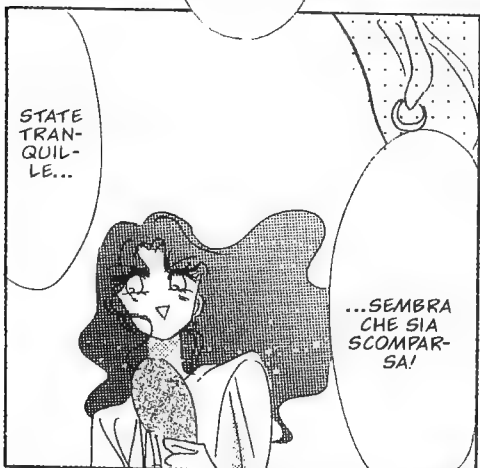
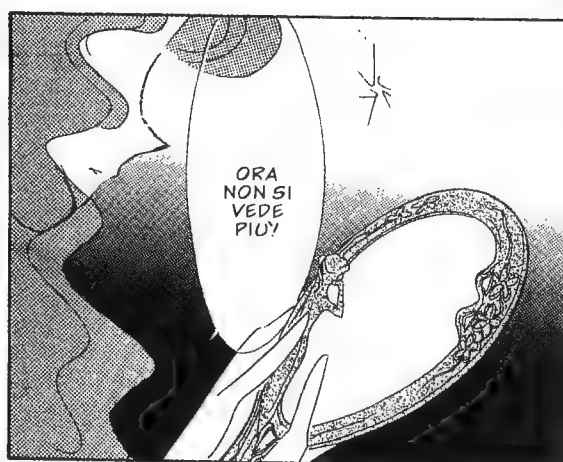
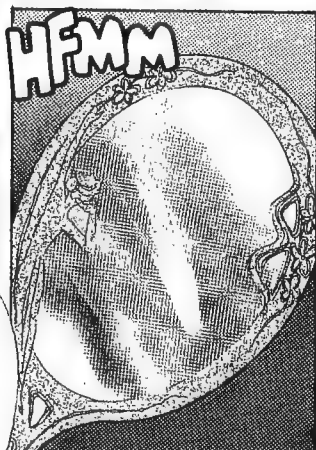
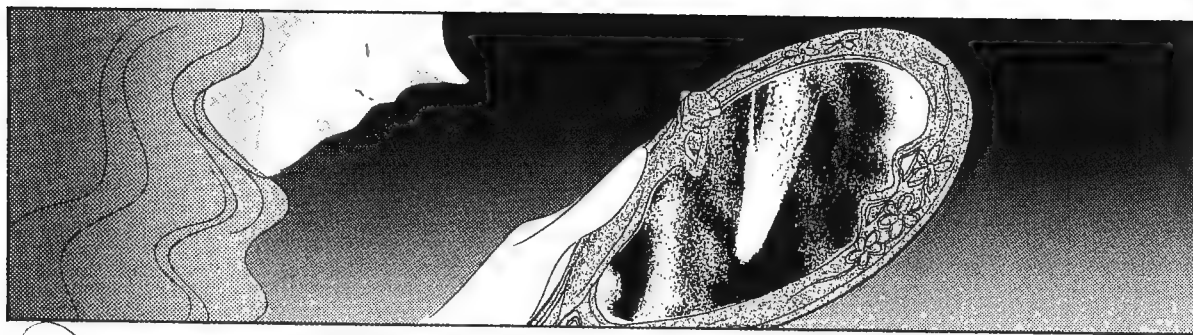
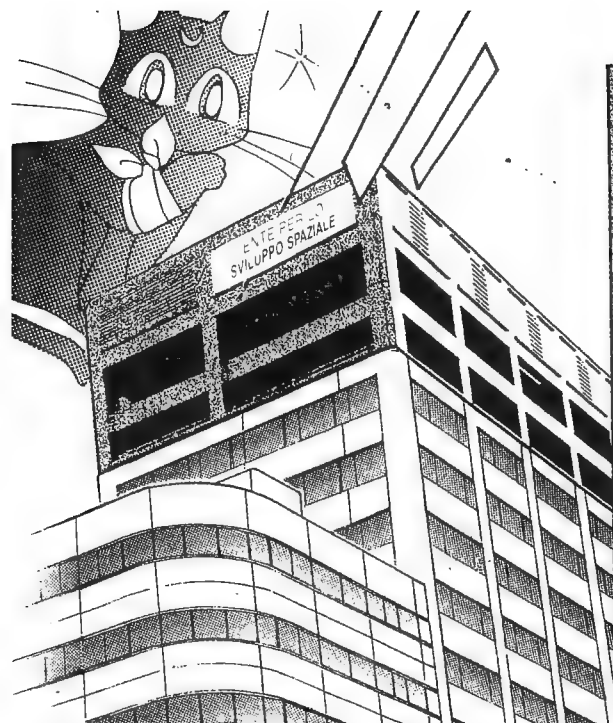
CHE GUAIO!

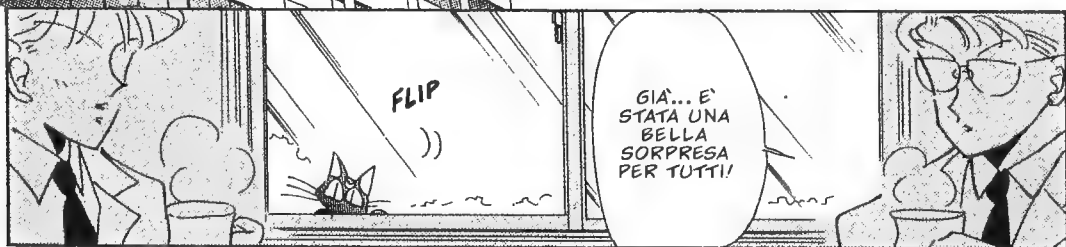
NON SARÀ MICA...

...LA COMETA DI CUI PARLAVA-NO SETSUNA E MICHIRU ALLA FESTA?

LO SCONTRO CON UN CORPO CELESTE DEL DIAMETRO DI DIECI CHILOMETRI PUÒ CAPITARE SOLO **UNA** VOLTA OGNI **CENTO MILIONI** DI ANNI! NON POSSO CREDERE CHE STIA PER ACCADERE VERAMENTE UNA COSA DEL GENERE!

LO SPLENDORE DELLA COMETA...
...SI STA AFFIEVOLENDO...
HFMM
ORA NON SI VEDE PIU'!
STATE TRANQUILLE...
...SEMBRA CHE SIA SCOMPARSA!
EHI, RAGAZZE! SEMBRA CHE SIA SCOMPARSA PROPRIO IN QUESTO MOMENTO!
OH, MENO MALE!
SI SARA' DISINTEGRATA COMPLETAMENTE?
FIIUUUU

ENTE PER LO SVILUPPO SPAZIALE

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE LA PRINCESS SNOW KAGUYA AVREBBE POTUTO SPARIRE COSÌ ALL'IMPROVVISO...

FLIP

GIÀ... È STATA UNA BELLA SORPRESA PER TUTTI!

GLI LASCERÒ QUI IL FAZZOLETTO CON CUI MI HA CURATO, E POI ME NE ANDRÒ ZITTA ZITTA...
KLAK
TOH!
C'È UN MICIO NERO ALLA FINESTRA!
OH!
UN MICIO NERO?
HOP!
OH, CRIBBIO! MI HANNO VISTO!

MIAUU...

COSA C'E'?

EHI! MA QUESTO...

NON E' IL FAZZOLETTO CON CUI TI HO FASCIATO LA FERITA LA VOLTA SCORSA?

INCREDIBILE! IL TUO PADRONE TI HA INSEGNATO A ESSERE VERAMENTE MOLTO EDUCATA...

E' LA PRIMA VOLTA CHE INCONTRO UNA **SIGNORINA A MODO** COME TE!

BE', LASCIA CHE TI RINGRAZI!

TI VANNO UN PO' DI CONFETTI CON IL LATTE?

KLINK

E' UN VERO GENTILUOMO... NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE UN GATTO POTESSE ESSERE TRATTATO COSI' DA UN ESSERE UMANO...

QUAL E' IL TUO NOME?

LU...

FORSE HO CAPITO... DATO CHE HAI QUELLA SPECIE DI MEZZA LUNA SULLA FRONTE, E' PROBABILE CHE IL TUO NOME SIA...

MOON!

OH, CHE PECCATO! CI E' ANDATO VERAMENTE VICINO!

VEDIAMO... COME POSSO DARGLI QUALCHE SUGGERIMENTO?

FLIP FLIP

MA CERTO!

Apollo astronaut and the lunar rover in the Hadley-Appenine region, August 1971.

STAR
STAR
MIAUU!
PAT
PAT PAT
CHE TI PRENDE, ORA?
LUNAR ROVER ?!
Apollo astronaut and the lunar rover in the Hadley-Appenine region, August 1971.
TU-TUM
OH, MA CERTO... LUNA!
TI CHIAMI LUNA! HO CAPITO!
LUNA...
PENSA UN PO'... ANCHE LA NAVETTA SPAZIALE DEL PROSSIMO VOLO...
...SI CHIAMERÀ COSÌ...
E' DAVVERO UN BEL NOME!
BLINK
IO MI CHIAMO KAKERU OZORA...
PIACERE DI CONOSCERTI, LUNA!
OH, CHE BELLO!
SONO RIUSCITA A COMUNICARE CON LUI!
TU-TUM

L'HO RACCOLTO LA NOTTE STESSA IN CUI HO SCOPERTO LA COMETA...
VISTO? E' BELLO, NON TROVI?
HO GIÀ VISTO QUELLA FORMA... SEMBRA IL CRISTALLO D'ARGENTO ILLUSORIO...
UN CRISTALLO?
OH!
MENTRE SCRUTAVO IL CIELO...
MI E' PARSO DI VEDERLI CADERE ENTRAMBI DALLA LUNA...
CHISSÀ SE APPARTENGONO ALLA LEGGENDARIA PRINCIPESSA KAGUYA...?
SAI...
IO CREDO AI RACCONTI POPOLARI E ALLE LEGGENDE... CONTENGONO SEMPRE UN FONDO DI VERITÀ... PERCIÒ CREDO ANCHE A KAGUYA, LA PRINCIPESSA DELLA LUNA...
ALLORA E' PER QUESTO CHE HAI CHIAMATO LA COMETA PRINCESS SNOW KAGUYA?

HIMEKO!
OH! È LA SIGNORINA HIMEKO... LA SUA AMICA D'INFANZIA...
SEI SEMPRE LÌ A SOGNARE A OCCHI APERTI...
...E NON TI ACCORGI CHE PER QUESTO MOTIVO LA GENTE TI RIDE ALLE SPALLE CHIAMANDOTI IL ROMANTICONE CHE SOGNA LE STELLE!
INSOMMA, KAKERU... VUOI RENDERTI CONTO CHE FRA POCO COMPIRAI TRENT'ANNI?
KAKERU! HIME!
LA RIUNIONE STA PER INIZIARE!
WHUP
HIMEKO...
TUTUNK
WHUMP
FLAP
SIGNOR OZORA?!
MIAO!
N-NON TI PREOCCUPARE, LUNA...
SONO SOLO UN PO' DI VERTIGINI... MI CAPITA SPESSO, E NON CI FACCIO PIÙ CASO, ORMAI...

GUARDA... IL FIOCCO CHE TIENE CHIUSO IL SACCHETTO DEI CONFETTI E' PROPRIO DEL COLORE DELLA LUNA...
TI STARA' BENE!
VIENI A TROVARMI ANCORA, LUNA!
FLIP
TIP
BOING
NON TI SEMBRA CHE ULTIMAMENTE LUNA SIA UN PO' STRANA?
GUARDALA...
TSUKINO

HA SEMPRE LA TESTA FRA LE NUVOLE... NON RISPONDE NEMMENO A ME!

...E POI, SENZA DIRE NIENTE A NESSUNO, OGNI TANTO SPARISCE DA SOLA PER ANDARE CHISSÀ DOVE...

GIÀ... E OLTRE A QUESTO...

...HA INIZIATO A MANGIARE SOLTANTO **CONFETTI**...

HHHMMMM

KRUNK

KRUNK

OGNI TANTO...

...LUNA VIENE A CASA MIA, E SI LEGGE UN LIBRO NEL PIÙ ASSOLUTO SILENZIO...

FORZA, USAGI! STUDIAMO!

TAKETORI MONOGATARI

CLASSICI GIAPPONESI

TAKETORI MONOGATA

ORA HO CAPITO!

LA LEGGENDA DELLA PRINCIPESSA KAGUYA...

...È QUELLA IN CUI LEI SCESE DALLA LUNA, PER POI TORNARE AL SUO LUOGO D'ORIGINE...

FLIP FLIP

È UN CLASSICO DELLA LETTERATURA GIAPPONESE!

SAI, ARTEMIS...? POCO FA, VICINO A CASA MIA, HO VISTO UN GATTO CHE ASSOMIGLIAVA A LUNA...

EHI, DI' UN PO'... SEI STATO LASCIATO SOLO ANCHE OGGI?

SIGH!

QUELLA NON VIENE **MAI** A TROVARMI...

VORREI PROPRIO SAPERE DOVE DIAVOLO SE NE STA TUTTO IL GIORNO, QUELLA LUNA...

E POI, SI COMPORTA IN MODO STRANO...

PER ESEMPIO, L'ALTRO GIORNO...

COSA SIGNIFICA QUEL FIOCCO?

QUESTO? EHM... NIENTE!

SVILUPPO SPAZIALE
IL CRISTALLO... E' CRESCIUTO!
E' INCREDIBILE!
NON POSSO ANCORA DIRLO CON CERTEZZA, MA SE QUESTO CRISTALLO PROVENISSE DAL NUCLEO DI QUELLA COMETA, IL MISTERO DELLA NASCITA DEL SISTEMA SOLARE POTREBBE ESSERE FINALMENTE SVELATO!
SAREBBE STATO MOLTO MEGLIO SE AVESSI POTUTO FARE UN RESOCONTO SU UN CAMPIONE DELLA COMETA PRIMA CHE SPARISSE... CHE PECCATO!
CHOMP CHOMP
ZZZZZZ
OH...
HOP! HOP!
STRSSSH
FLAP

OH, MAMORU...
GRAZIE DI AVERMI ACCOMPAGNATO A CASA!
CI VEDIAMO!
TSUKINO
M...
BOING
TU-TUM
Camera di Usagi
AHH, COME MI SENTO BENE... CHE BUON PROFUMO!
CHAK
POFF
OH, LUNA! ALLORA SEI TORNATA! PERCHE' NON VAI A FARE UN BEL BAGNO RILASSANTE ANCHE TU?
STASERA HO USATO LE ESSENZE AL BERGAMOTTO!
NO, GRAZIE... NE FACCIO A MENO! QUELLA ROBA MI FA VENIRE IL PRURITO!
SNIFF
EHI! CHE BUON PROFUMO!
MA QUESTO NON E' BERGAMOTTO! COS'E'?

È IL POT-POURRI!
LO TENEVO NEL CASSETTO, COSÌ ANCHE IL PIGIAMA SI È IMPREGNATO DEL SUO PROFUMO...
SENTI, USAGI...
...QUANDO SEI SOLA CON IL TUO MAMORU, DI COSA PARLATE SOLITA-MENTE?
GUARDA QUI!
QUESTO PIGIAMA È UGUALE A QUELLO DI MAMORU...
...E A QUELLO DI CHI-BIUSA!
NON È CARINO?
BE'... LUI LEGGE SEMPRE LIBRI MOLTO SERI, E DI SOLITO NON MI FA MOLTA COMPAGNIA...
ANZI, QUASI SEMPRE SONO SOLO IO A CHIAC-CHIERARE...

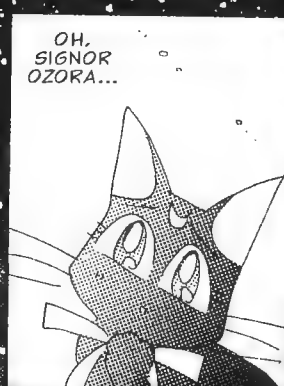
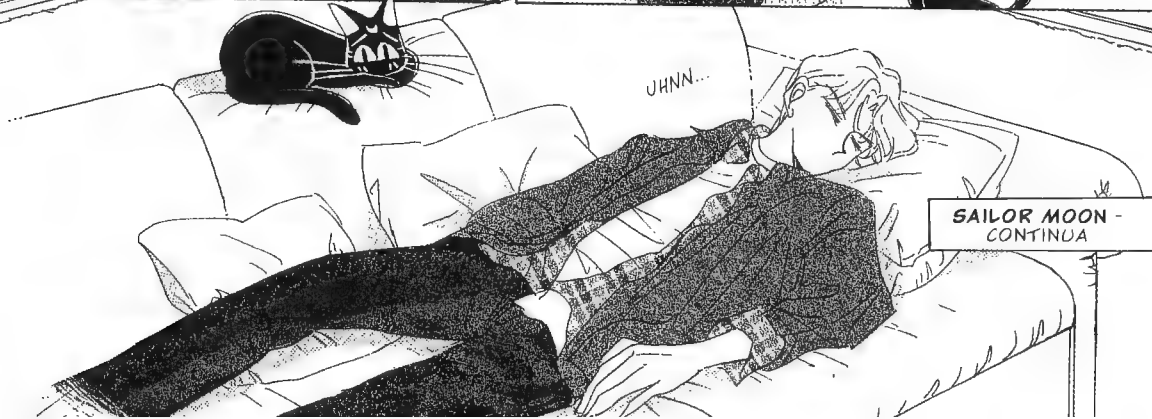
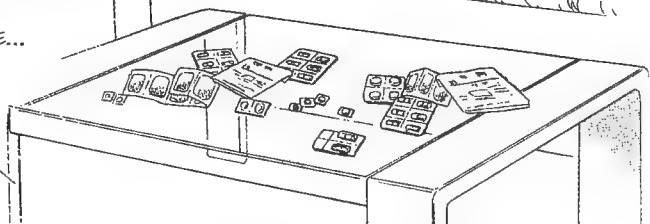
POI...
...SI ADDORMENTA DI COLPO SUL DIVANO...
QUASI COME KAKERU...
IH IH!
PERÒ...
...CREDO CHE QUESTO SUO PERSONALISSIMO MODO DI COMPORTARSI...
...DIPENDA SOLO DAL FATTO CHE SI FIDI TOTALMENTE DI ME...
SPROING
AH, SÌ?!
SARÀ VERAMENTE COSÌ?

TU-TUM
ASCOLTA, USAGI...
SAI...
...SAI DIRMI...
...CHE SAPORE HA UN BACIO?
BOOOING
BE'...
CHE RAZZA DI DOMANDA...
D-DOLCE...
SÌ, ECCO, DOLCE!
ODDIO!
O ALMENO LO SEMBRA!
BOING
BOING
UN SAPORE DOLCE...
UH...

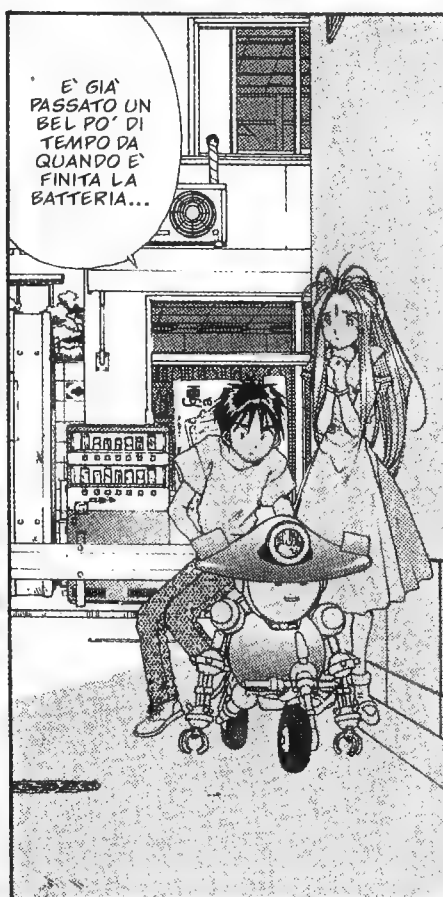
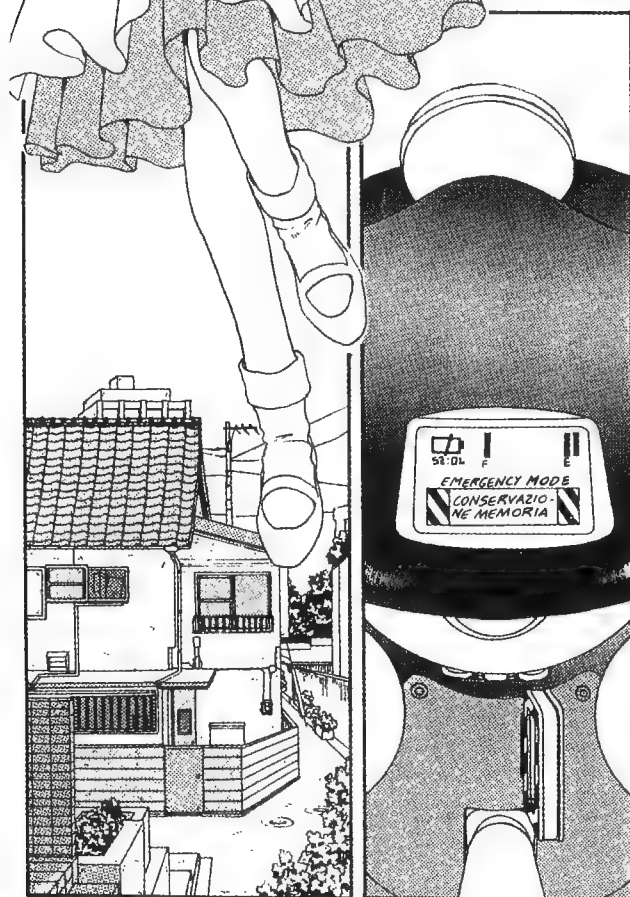
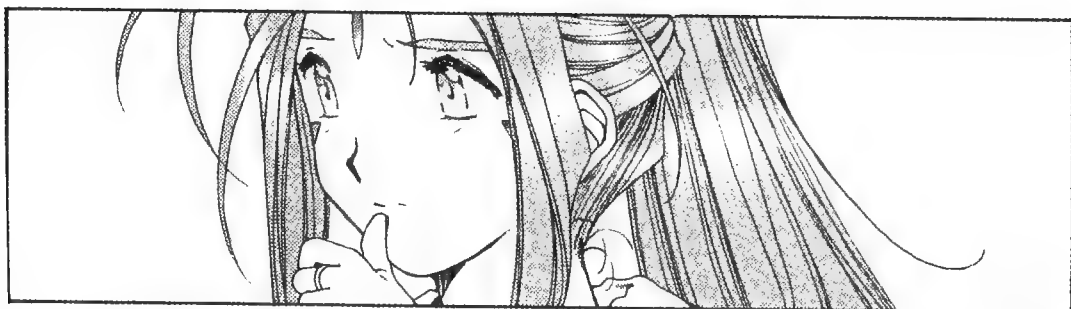
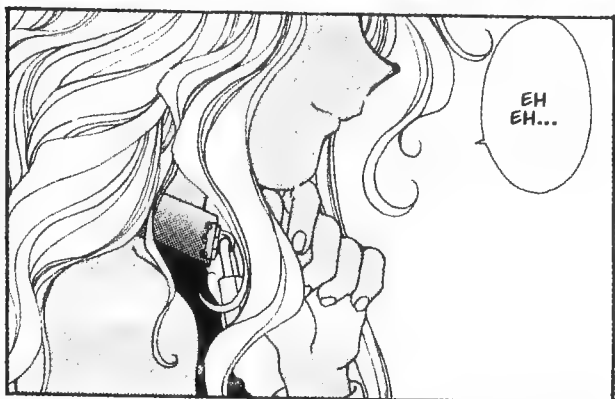
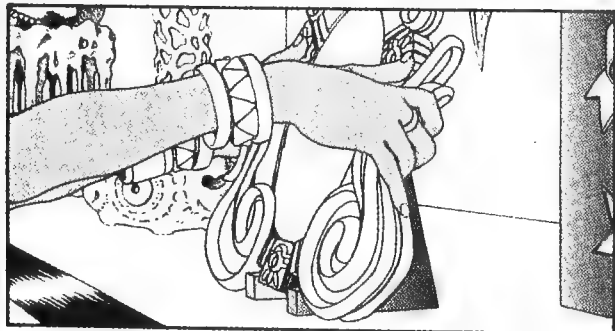
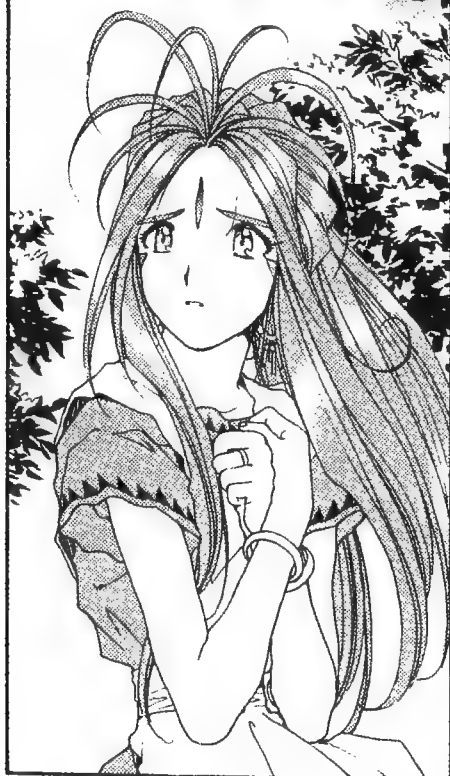
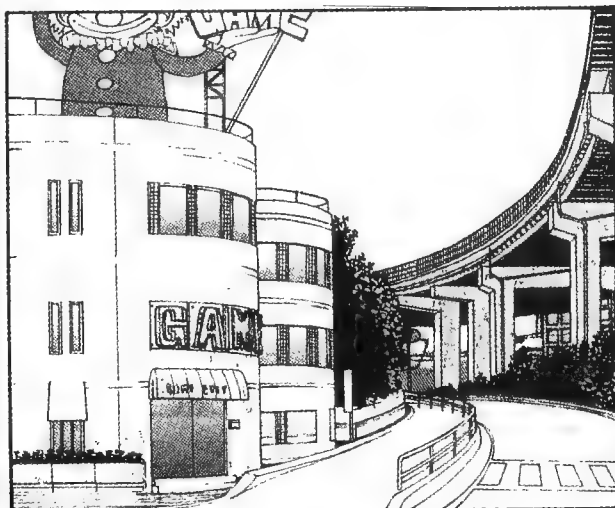
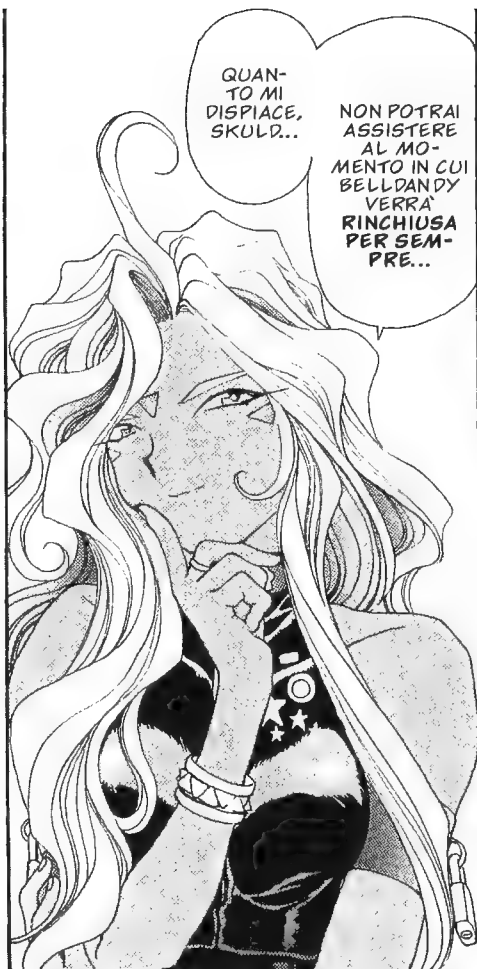
...DOLCE...
KRUNK KRUNK
FORSE E` PROPRIO COME QUELLO DEI CONFETTI?
TUTUM TUTUM
TUTUM TUTUM
MA TU MANGI SOLO QUELLA ROBA?!
TI VERRÀ IL DIABETE, KAKERU!
HAI DI NUOVO PORTATO UN GATTO NELLA TUA STANZA!
SWISSH
TUNK
AH!
MA CHE CAVOLO DICI?
E POI SONO GIÀ LE UNDICI! PIANTA LÌ TUTTO QUELLO CHE STAI FACENDO E VATTENE A CASA, UNA BUONA VOLTA! NON VORRAI ESSERE MEZZO ADDORMENTATO, DOMANI?!
COSA?! È GIÀ COSÌ TARDI?!
OH, HIME...
MI PIACCIONO MOLTO I CONFETTI...
MI SEMBRA DI MANGIARE BRICIOLE DI STELLE... NON TROVI ANCHE TU?

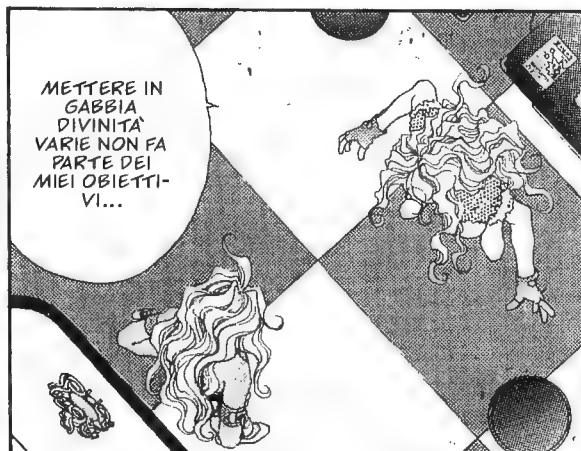
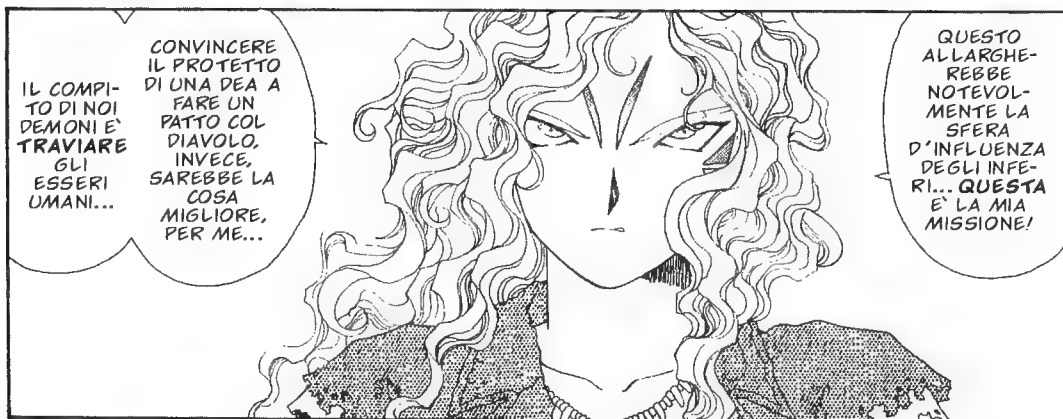
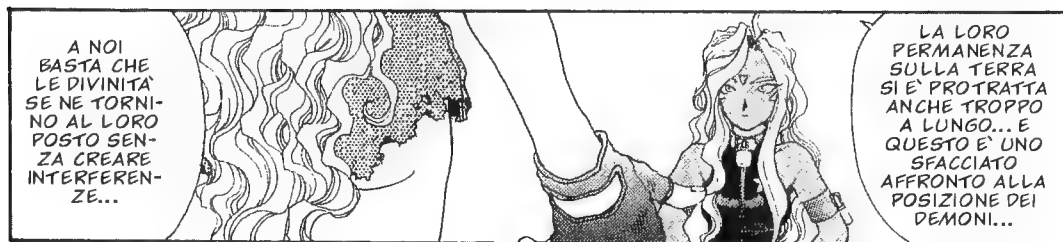
AT-TENT...
WHUMP
UHN...
AAH!
THUD
THUD

...E COSÌ, LE SUDDETTE QUATTRO PERSONE SONO STATE SCELTE PER FAR PARTE DELL'EQUIPAGGIO DELLA NAVETTA SPAZIALE LUNA, CHE PARTIRÀ IL GIORNO VENTIQUATTRO...
FLASH
L'OBIETTIVO DI QUESTA MISSIONE È LA BASE LUNARE...
AVEVI DAVVERO TANTA FIDUCIA NELLE MIE POSSIBILITÀ...?
...ALLORA TU NON SAI ANCORA NULLA...
BIP
SONO SICURO CHE AVRAI MOLTE ALTRE OCCASIONI...
SÌ, LO CREDO ANCH'IO!
E, PENSA... SIA IL CAPOSEZIONE, SIA IL DIRETTORE...
...MI HANNO DETTO CHE PER UNA RAGAZZA DELLA MIA ETÀ SAREBBE PIÙ SENSATO SPOSARSI, PIUTTOSTO CHE PENSARE ALLO SPAZIO...
DOVRÒ TORNARE IN AMERICA E RINIZIARE TUTTO DA CAPO...
SONO STATA BOCCIATA ALLA SELEZIONE FINALE, KAKERU...
N-NON CI RINUNCERÒ...
...SOLO PERCHÉ SONO STATA BOCCIATA UNA VOLTA...
STO FACENDO SUL SERIO, KAKERU...

TAP TAP
HIMEKO!
IO NON DIMENTICHERÒ MAI IL MIO SOGNO, KAKERU!
NON FARÒ MAI COME TE...
OH, SIGNOR OZORA...
HAI FAME, LUNA?
ANDIAMO A CASA!
MIAO...
M-MIAO?!
E... E ADESSO?
SE NON SBAGLIO, DOVREI AVERE DEL LATTE IN FRIGO...
CHAK
MILK
LA NEVE E' FARINOSA...
QUEST'ANNO FA VERAMENTE MOLTO FREDDO...

TAP TAP
MIAO! MIAO!
...N-NON TI PREOCCUPARE, LUNA...
MEDICINE...
SIGNOR OZORA?
CRASH
PANT PANT
...MEDICINE...
QUANTE...
MA... KAKERU?
G-GRAZIE, LUNA...
HNF...
TU-TUM
CHE MEDICINA SARÀ?
OH, SE FOSSERO QUI MAMORU, AMI E LE ALTRE, POTREMMO FARGLI UNA MEDICAZIONE ADEGUATA... MA COSA POSSO FARE IO?!
FLIP FLIP
UHNN...
SAILOR MOON - CONTINUA

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
IL RITORNO DI SKULD

UH?
KEIICHI!
HO TROVATO BANPEI!
DA QUE-STA PARTE!
DO-V'E`?
E` GIA` PASSATO UN BEL PO' DI TEMPO DA QUANDO E` FINITA LA BATTERIA...
EMERGENCY MODE
CONSERVAZIONE MEMORIA

MA COSA STA SUCCE-DENDO IN QUESTI GIORNI...?
GAM
EH EH...

QUANTO MI DISPIACE, SKULD...
NON POTRAI ASSISTERE AL MOMENTO IN CUI BELLDANDY VERRÀ **RINCHIUSA PER SEMPRE...**

CHE INTENZIONI HAI? PERCHÉ VORRESTI IMPRIGIONARE BELLDANDY?

METTERE IN GABBIA DIVINITÀ VARIE NON FA PARTE DEI MIEI OBIETTIVI...

QUESTO ALLARGHEREBBE NOTEVOLMENTE LA SFERA D'INFLUENZA DEGLI INFERI... **QUESTA** È LA MIA MISSIONE!
CONVINCERE IL PROTETTO DI UNA DEA A FARE UN PATTO COL DIAVOLO, INVECE, SAREBBE LA COSA MIGLIORE, PER ME...
IL COMPITO DI NOI DEMONI È **TRAVIARE** GLI ESSERI UMANI...

LA LORO PERMANENZA SULLA TERRA SI È PROTRATTA ANCHE TROPPO A LUNGO... E QUESTO È UNO SFACCIATO AFFRONTO ALLA POSIZIONE DEI DEMONI...
A NOI BASTA CHE LE DIVINITÀ SE NE TORNINO AL LORO POSTO SENZA CREARE INTERFERENZE...

PE-
STE...
QUANTO
SEI
SUPERFI-
CIALE...
SE VUOI
ALLARGARE
LA SFERA DI
INFLUENZA
DEI DEMONI...
...BASTA
CONQUI-
STARE IL
MONDO PER
INTERO!
GLI
ESSERI
UMANI
TE NE
SAREB-
BERO
GRATI...
TE LO
IMMAGINI
UN MONDO
TOTAL-
MENTE
LIBERO,
PRIVO DI
QUALSIASI
ORDINE O
LEGGE?
OH,
CHE
BEL-
LO...
...IL TUO NOME
ENTREREBBE NEI
LIBRI DI STORIA
DEMONIACI, E
TUTTI SI RICORDE-
REBBERO DI TE
COME DELLA PIÙ
GRANDE EROINA
MAI ESISTITA!

E POI, IN FONDO, LE DEE NON VERREBBERO MICA RINCHIUSE PER L'ETERNITÀ... L'INCANTESIMO È DI TIPO SEMPLICE...

...

FARÒ TUTTO CIÒ CHE MI È POSSIBILE!

E POI, NON APPENA AVRÒ SISTEMATO TUTTO, RINCHIUDERÒ ANCHE QUESTA TIPA NOIOSA!
OH OH OH!
URD NON ME LA RACCONTA GIUSTA... SARÀ MEGLIO RINCHIUDERLA QUANDO TUTTO QUESTO SARÀ TERMINATO...
MI FA VENIRE I BRIVIDI...
EH EH EH...
AH AH AH...
AL LAVORO! DOBBIAMO PREPARARE TUTTO L'OCCORRENTE PER IMPRIGIONARE LE DEE!
LASCIA FARE A ME!

NON TI PREOCCUPARE...
IN FONDO...
NON C'È ALCUNA PROVA A DIMOSTRAZIONE CHE SIA STATA CATTURATA DA MARLLER...

...IL MIO **SESTO SENSO** E' ABBASTANZA PRECISO!
IN GENERE, IN MOMENTI COME QUESTO...

GRAZIE, KEIICHI...

CAPIRAI CHE ROBA... SONO ATTORNIATO DA DEE DOTATE DI POTERI ULTRATERRENI...
EHM ...

BENE!
BE'... VADO A PREPARARE UN BEL TE'...

SIGH...

DEVO SCUOTERMI!

MMM...

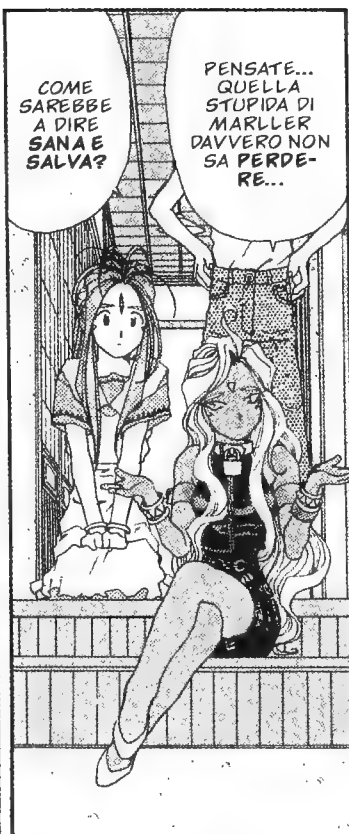
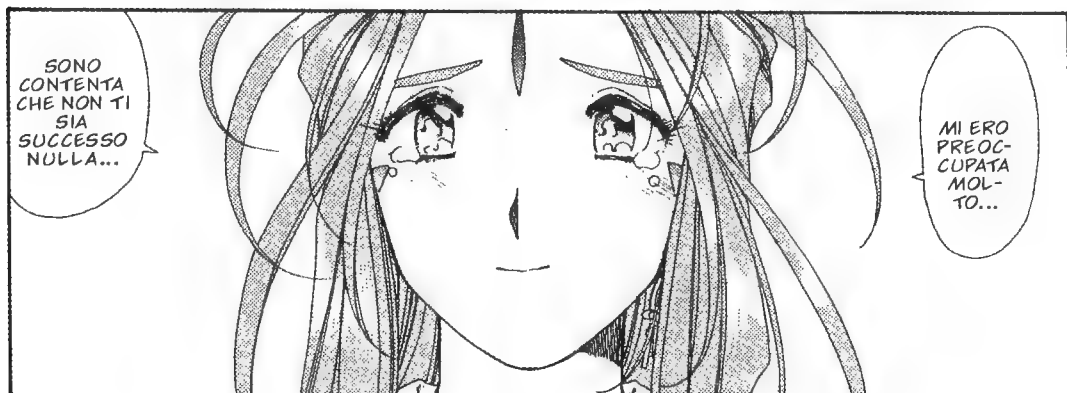
ACCIDENTI... NON RIESCO NEMMENO A CONSOLARLA IN UN MOMENTO DEL GENERE...

SONO A CASA!

CHI ...?

...

URD!

SEI PROPRIO TU! SEI SANA E SALVA!
COME SAREBBE A DIRE SANA E SALVA?
PENSATE... QUELLA STUPIDA DI MARLLER DAVVERO NON SA PERDERE...
RICORDATE LA NOSTRA VACANZA ALLE TERME?
MI HA TRATTENUTO FINO ALL'ALBA PER AVERE LA RIVINCITA ALLA SFIDA DI KARAOKE...
MI ERO PREOCCUPATA MOLTO...
SONO CONTENTA CHE NON TI SIA SUCCESSO NULLA...

OH, SCUSAMI...

BE', VISTO CHE URD E' SANA E SALVA, ALLORA ANCHE SKULD...
OH, A PROPOSITO... DOVE DIAVOLO SARÀ SKULD?
SKULD?
L'HO VISTA GIRONZOLARE PER LA CITTÀ ALLA SUA RICERCA...
NON RIUSCIVA A TROVARE IL SUO GUARDIANO...

OH, ACCIDENTI! E IO CHE L'HO PORTATO A CASA...
VADO A CERCARLA!
SBAM

EH EH EH...

GAME

GRIND
GRIND

FLIP

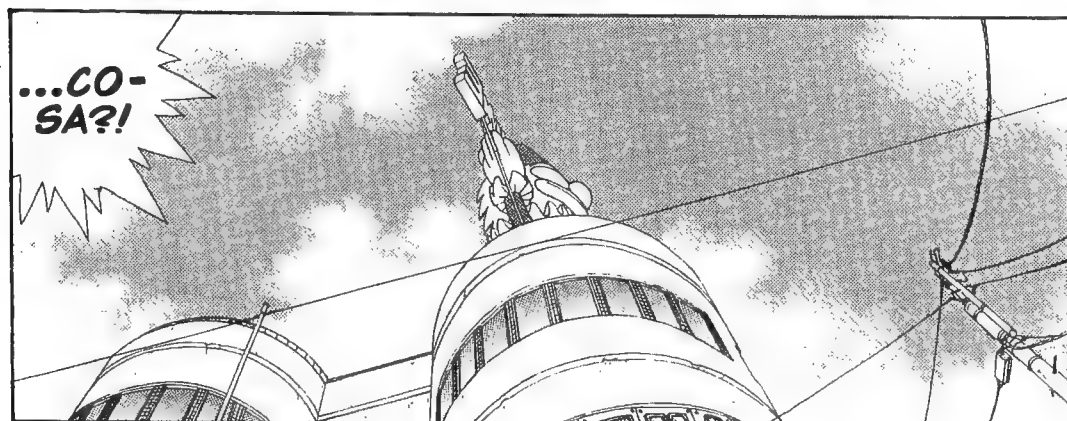
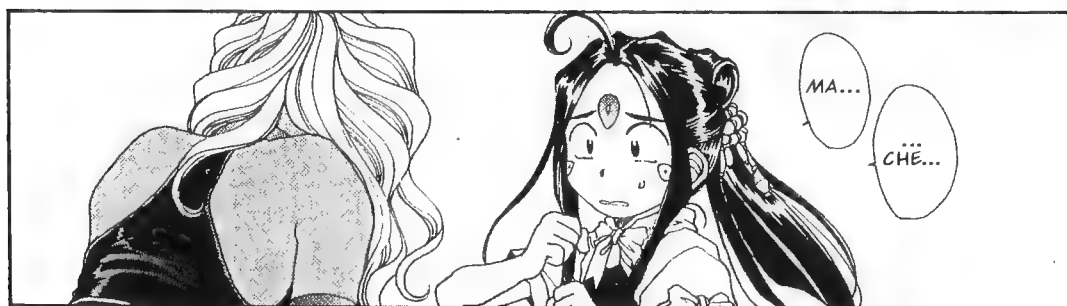
THUMP
AHIO!

CRASH

FOUL BREATH

UH...
MA CHE...?
CIELO... ORA RICORDO TUTTO... SONO STATA CATTURATA DA QUELLA CATTIVONA DI MAR-LLER...
QUAL-CUNO MI AIUTI!
OH?
OH, POVERINA! E' LA VOCE DI UNA RAGAZ-ZINA... CHI L'AVRA' RINCHIUSA QUI?
NON HO FATTO NIEN-TE DI MALE! QUALCUNO MI FACCIA USCIRE!
TI PREGO! FAMMI USCIRE!
MA QUE-STO E' LO SPECCHIO SIGILLA-TORE!

LIBERA CHI HO RINCHIUSO IN QUESTA PRIGIONE ATROCE...

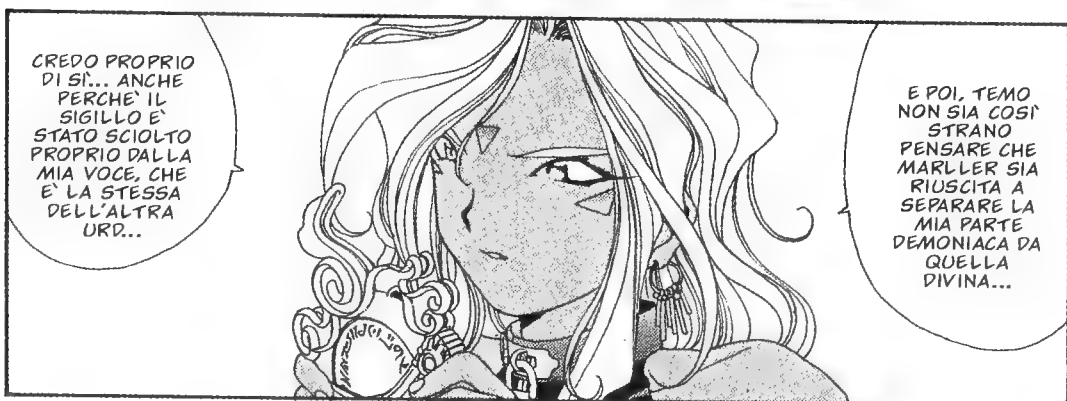
NON POSSO CRE-DERCI...

VLAP

MI HAI FATTO MALE, STUPIDA! NON POTEVI FARLO CON PIU' DELICA-TEZZA?!

WHUP

AAH! SEI TU, URD!

OH, TI PREGO... NON RINCHIU-DERMI PIU'!

SCUSAMI, SKULD!

OH, SKULD... POVERINA... NON POSSO CREDERCI... HAI PASSATO QUEI BRUTTI MOMENTI SOLO A CAUSA MIA...

SOB SIGH SOB

U-URD... NON FARE COSÌ... MI FAI PAURA!

EHI, UN MOMENTO!

ALLORA DOV'È L'ALTRA URD?

LA SORELLINA È IN PERICOLO!

EH EH EH...

COME PREVISTO, KEIICHI SE N'È ANDATO!
È PROPRIO GRAZIE ALLA **DISTRAZIONE ALTRUI** CHE NASCERÀ IL **GRANDE REGNO DI URD!**

IL TÈ È PRONTO, URD!
GASP!

MI SON PRESA UN COLPO!
C-CHE GENTILE...
AH... AH AH...

E' IL MOMENTO GIUSTO...

. LA SUA NATURA DIVINA LA SALVA CONTINUAMENTE... ANCHE SENZA ACCORGERSENE, EVITA OGNI MIO ATTACCO!
ACCIDENTI! NON LA SOPPORTO!

BISC...?! OH... AH... S-SÌ, GRAZIE... VOLENTIERI!
TI VANNO UN PO' DI BISCOTTI, URD?

SONO TORNATO!
OH...
È GIÀ TORNATO?
HO DIMENTICATO DI PORTARE CON ME IL CASCO!
ME NE SONO ACCORTO IN MOTO!
AH, ECCO...
VADO A PRENDERTELO!
CERTO CHE... POTREBBE ESSERMI UTILE!
EHI, KEIICHI!
DIMMI...
L'IMPORTANTE È CREARE DISTRAZIONE... E IL CAOS È LA DISTRAZIONE MIGLIORE!
POTRESTI CHIUDERE GLI OCCHI...
...MENTRE CONTO FINO A TRE?
P-PERCHÈ?

...COSI' TROVERAI SKULD IN UN ATTIMO!
VOGLIO FARTI UN INCANTESIMO DI RICERCA...
QUESTO KEIICHI E' DAVVERO INGENUO... E' LA QUALITA' DEI PURI..
DUE...
UNO...
FA' PURE, URD!
AH, OTTIMO!
...MA QUESTA VOLTA TI SARA' FATALE!

ECCO IL CASCO, KEII...

TUN!

N-NON... RIESCO A CAPIRE...
C-COSA SIGNIFICA... QUESTO?

EPPURE QUESTO NON E' UN SOGNO...
...NE' UN'ILLU-SIONE...

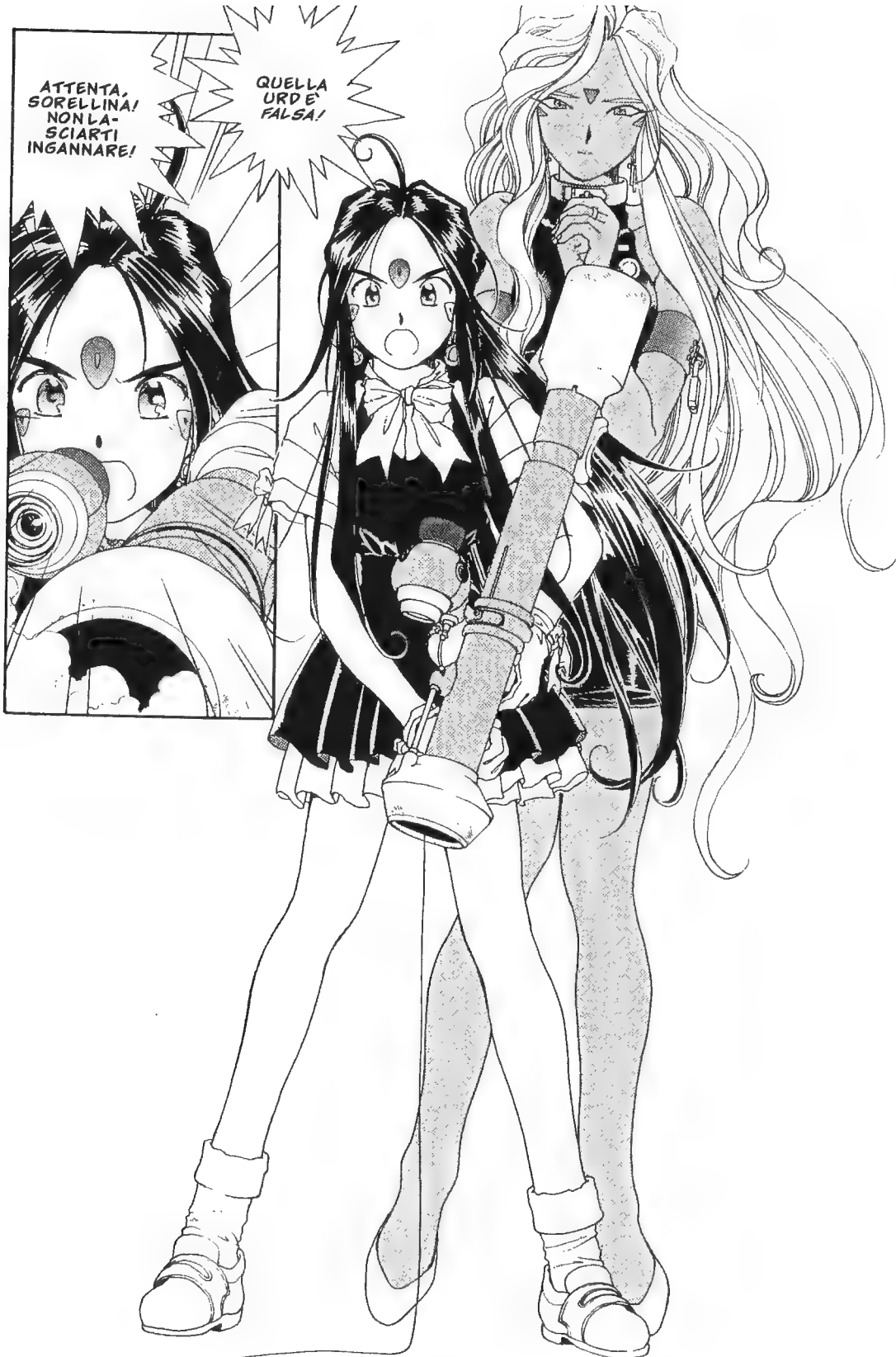
IO... HO FIDU-CIA...
...IN KEIICHI...

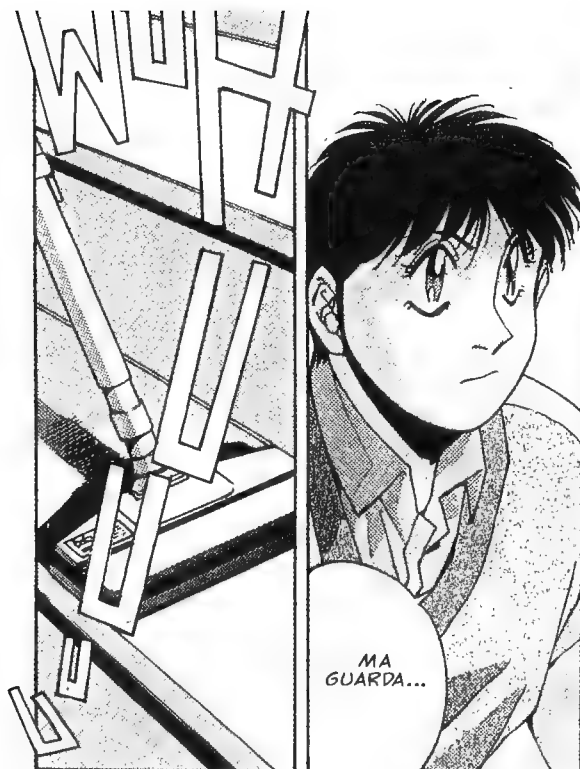
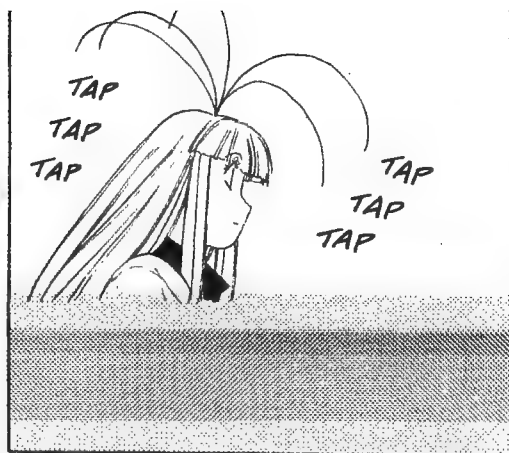
MA I SENTIMENTI DI URD...

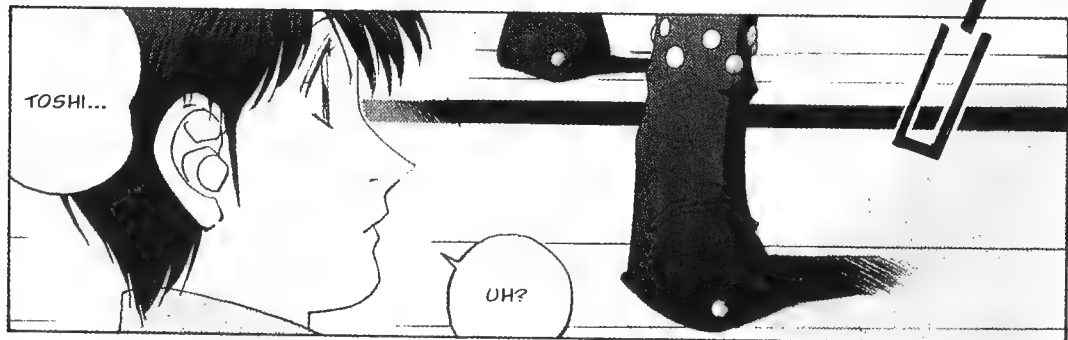
SIGH

...E I MIEI SENTIMENTI...

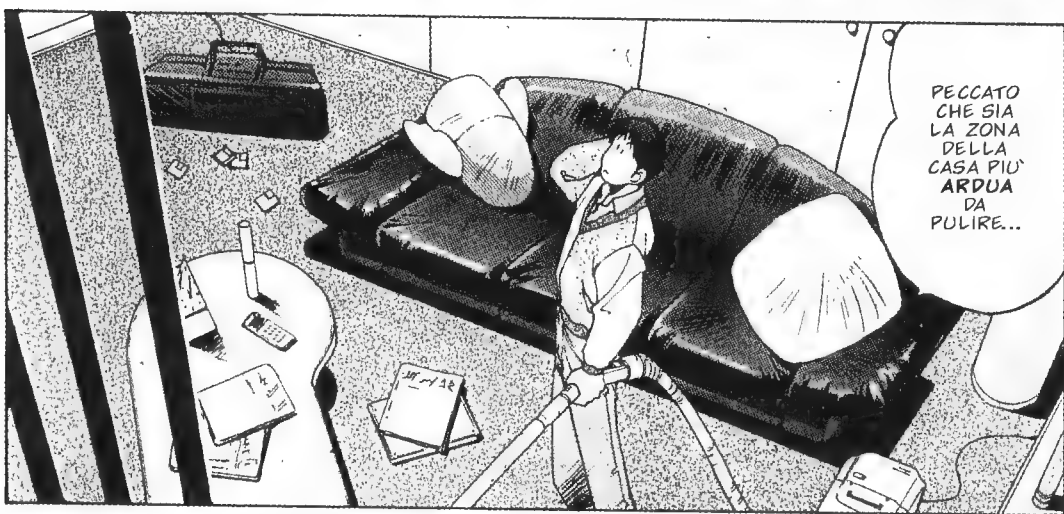
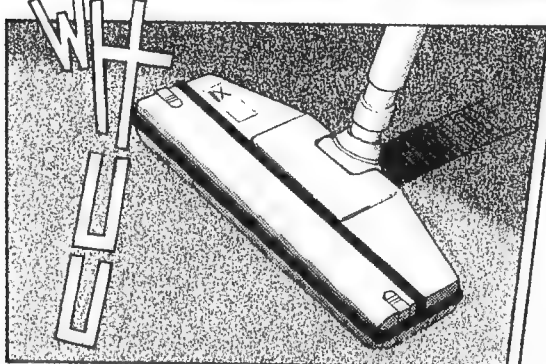
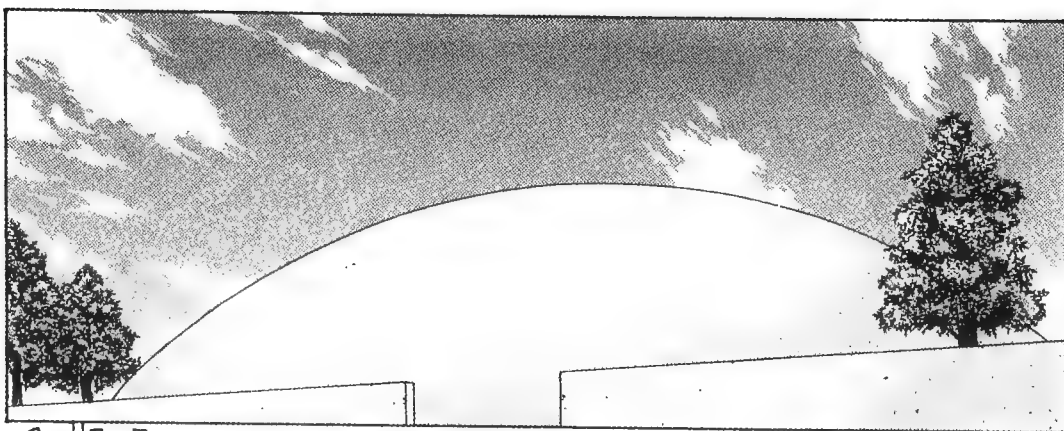
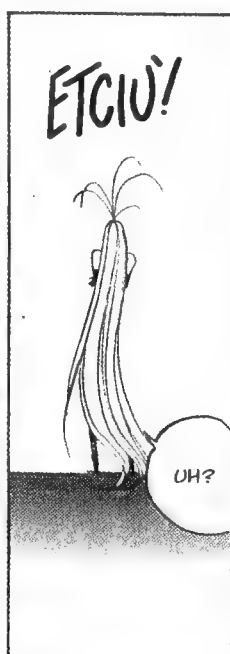
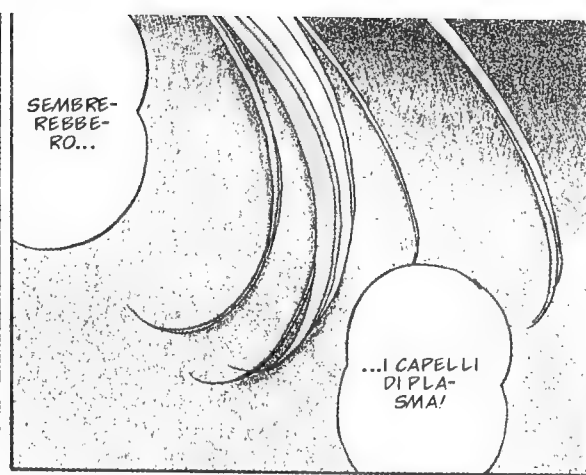
SIGH

SEI FORTUNATA AD AVERE UNA SORELLA MAGGIORE COSÌ PIETOSA...
TI FARÒ CADERE IN UN SONNO TRANQUILLO CHE TI PERMETTERÀ DI ABBANDONARE NELL'OBLIO IL TUO DOLORE E LA TUA DELUSIONE...
...IN ETERNO!
COS ...?
BRAAM

QUELLA URD E' FALSA!
ATTENTA, SORELLINA! NON LA-SCIARTI INGANNARE!
OH, MIA DEA! - CONTINUA

ASSEMBLER OX di Kia Asamiya
IL VERO SEGRETO DI PLASMA

STRANO... DI SOLITO NON USA QUELLA FORMA PER GIRONZOLARE PER CASA...

NON CAPISCO PERCHÈ FACCIA QUESTI CAMBIAMENTI RADICALI DA UN MOMENTO ALL'ALTRO... MAH! VALLE A CAPIRE, LE **ROUTINE**...

TOSHI...

UH?

CHE BRAVO OMETTO... STAI FACENDO LE PULIZIE? NON AFFATI-CARTI TROPPO...
P-PLA-SMA...?!
DI' UN PO'... GIÀ CHE CI SEI, NON TI ANDREBBE DI DARE UNA BELLA PULITINA ANCHE IN CAMERA MIA? MMH?
C-CERTO... COME VUOI TU...
MA MI RACCOMAN-DO... NON TOCCARE O SPOSTARE NULLA!
VA BENE... N-NON PREOCCU-PARTI...
FIUU...

WHUUU

DOPO QUESTA CAMERA MI RIMANE SOLO QUELLA DI NACHI...

PECCATO CHE SIA LA ZONA DELLA CASA PIU` **ARDUA** DA PULIRE...

COS...?

E QUESTO CHE DIAVOLO E'?

SEMBREREBBERO...

...I CAPELLI DI PLASMA!

? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

ACCIDENTI! STA' A VEDERE CHE LA SUA FOLTA CHIOMA NON E' NIENT'ALTRO CHE UNA **PARRUCCA!**

AH AH AH AH AH...

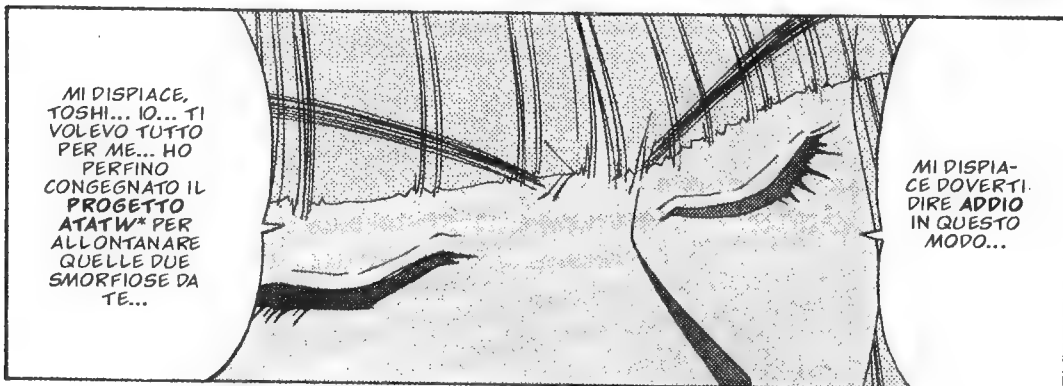
SIGH...

ETCIÙ!

UH?

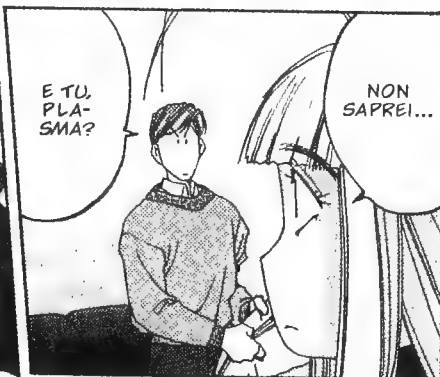
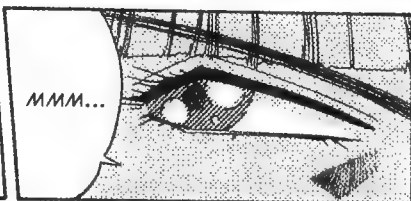
SONO PROPRIO CURIOSO DI VEDERE CHE DIAVOLO...

CHAK

AARGH!

* NON VE LO RICORDAVATE, VERO? VERGOGNA!

SPERO CHE TU MI CAPISCA, TOSHI...
...MA NON POSSO PERMETTERE A NESSUNO DI CONTINUARE A VIVERE DOPO AVER SCOPERTO IL MIO SEGRETO!
THUMP
M-MA IO...
...MIO ADORATO...
ADDIO...
CRAA
CRAAA
CRAAA
CRAA
CRAAA
AARGH!

E' DA UN PO' CHE NON SI VEDE TOSHI IN GIRO...

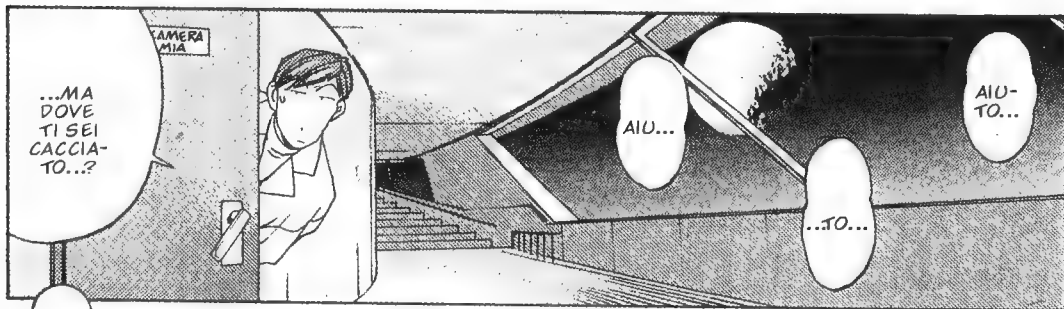
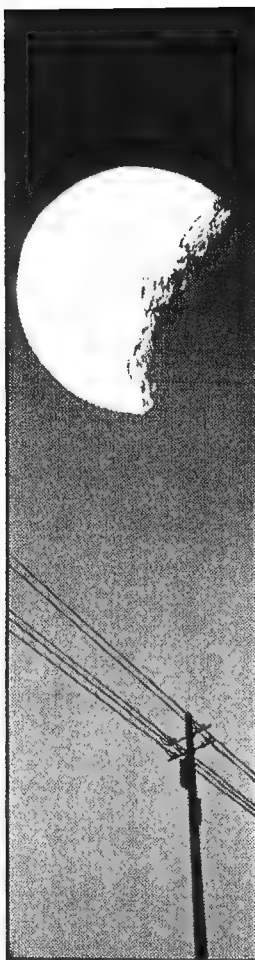
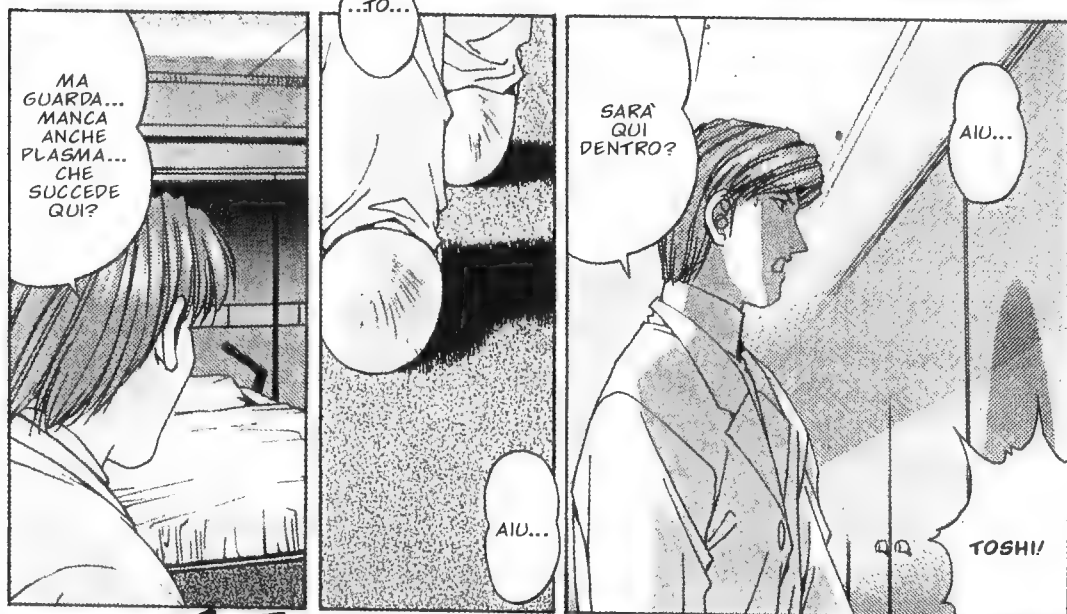
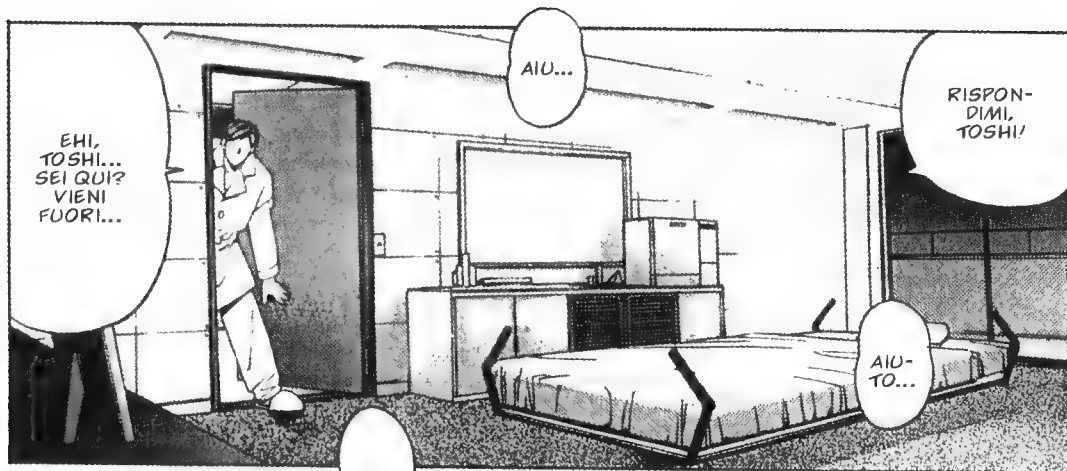
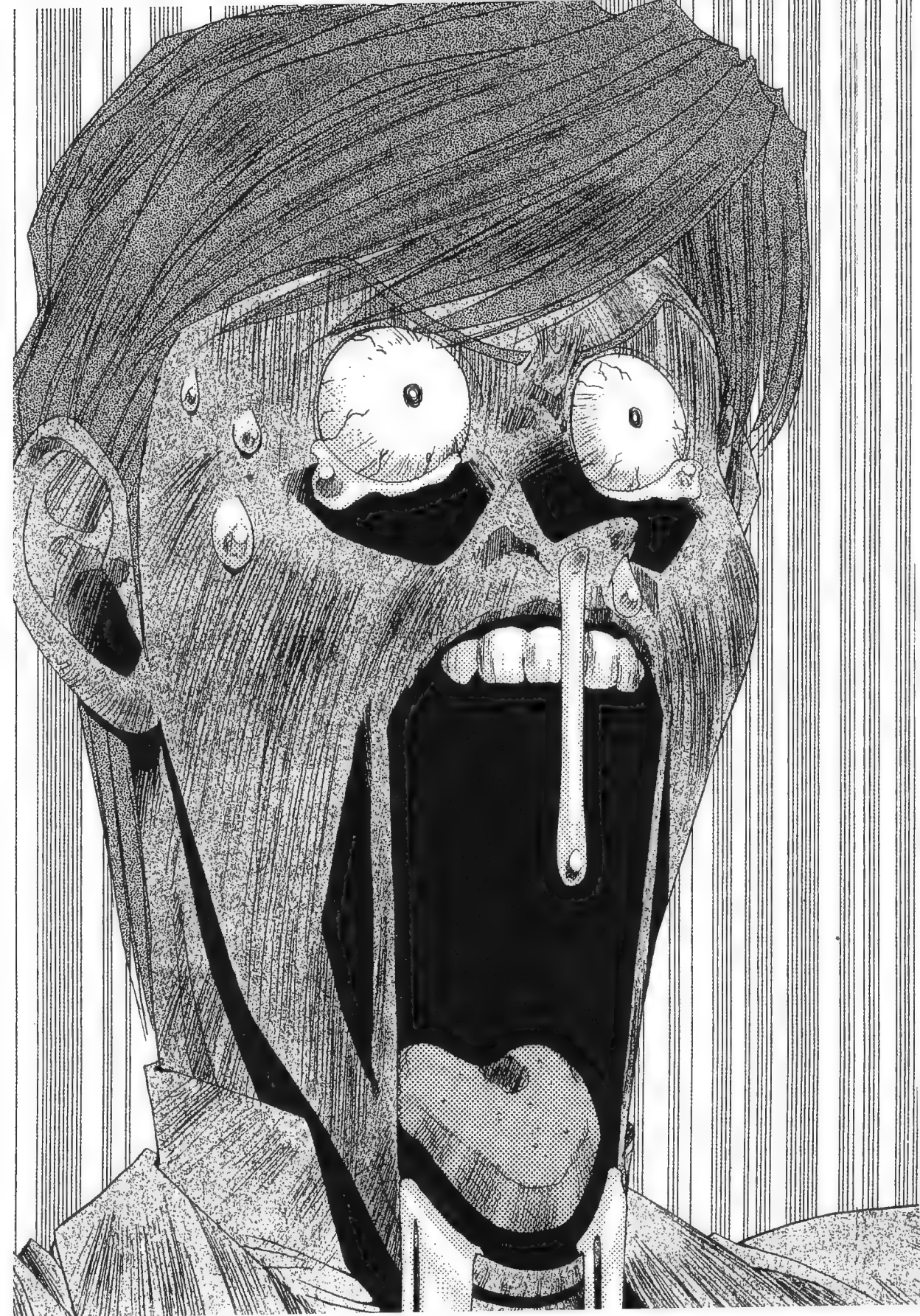
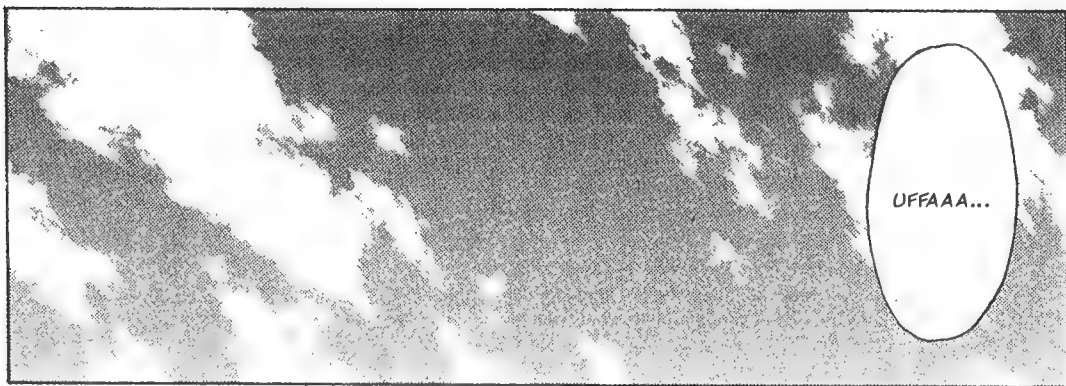
DI', COMPILER... TU SAI DOVE SIA?
TOSHI? NON NE HO LA PIU' PALLIDA IDEA...

E TU, PLASMA?
NON SAPREI...

MMM...

SI E' NASCOSTO PER EVITARE DI PULIRE LA **MIA** CAMERA! DANNATO TOSHI!
DOVE SEI?! VIENI FUORI!

HOWOOO

IL GIORNO DOPO...
TOSHI NON SI È ANCORA FATTO VEDERE!
THUD THUD THUD
DOVE DIAVOLO SI È CACCIATO QUEL MALE-DETTO?!
E... È VERO CHE TOSHI HA DORMITO FUORI CASA, QUESTA NOTTE?
NACHI...
COSA C'È?
È DA IERI CHE NON LO VE-DO... E SE GLI FOS-SE...
IO SPERO CHE SIA STATO COSÌ...
SE... COSA?

MMNH... ZZZ...
A...
...IU...
...TO...
GMH?!
WHUHP
AIU...
...TO...
MM... TOSHI..? SEI TU...?
CAMERA MIA
...MA DOVE TI SEI CACCIA-TO...?
AIU...
...TO...
AIU-TO...
AIU-TO...
TOSHI...
AIU... TO...
SEMBRA VENIRE DALLA CAMERA DI PLASMA...
PLASMA'S ROOM
AIU... TO...
AIU...

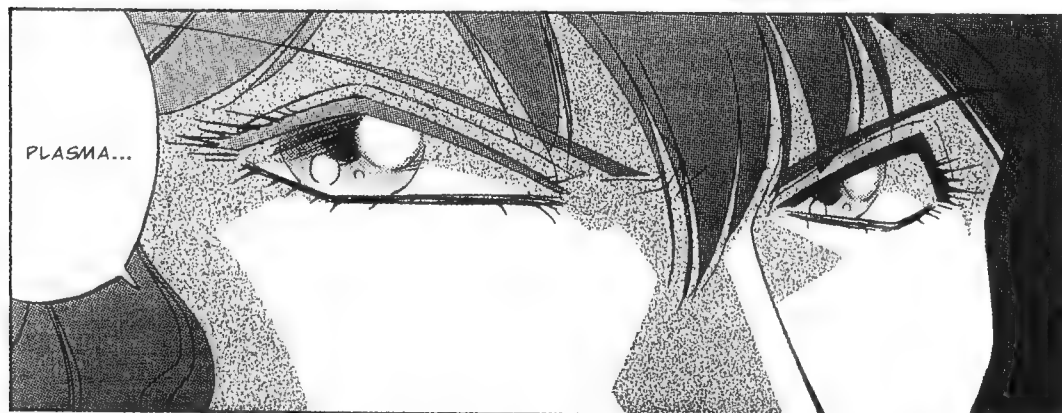
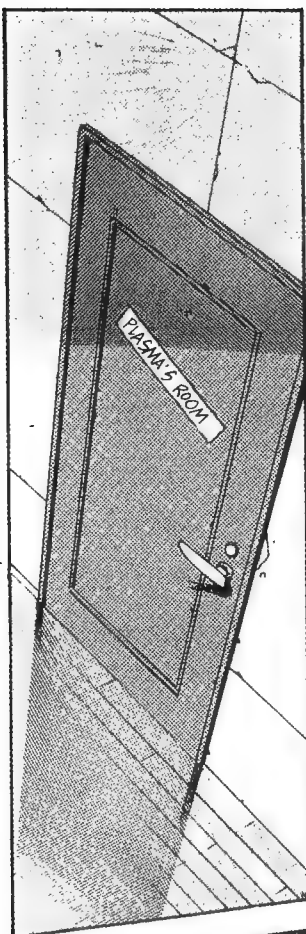
EHI, TOSHI... SEI QUI? VIENI FUORI...
AIU...
RISPON-DIMI, TOSHI!
AIU-TO...
...TO...
MA GUARDA... MANCA ANCHE PLASMA... CHE SUCCEDE QUI?
AIU...
SARÀ QUI DENTRO?
AIU...
TOSHI!
CHAK

AARGH!
AAH
AH
AH
AH
AAAH

UFFAAA...

CHE STORIA E' QUESTA? ADESSO E' SCOMPARSO ANCHE NACHI!
MI PIACEREBBE PROPRIO SAPERE DOVE SI SONO ANDATI A NASCONDERE QUEI DUE...

SENTI, PLASMA... **DAVVERO** TU NON NE SAI NULLA?
E PERCHE' DOVREI?

MMM...

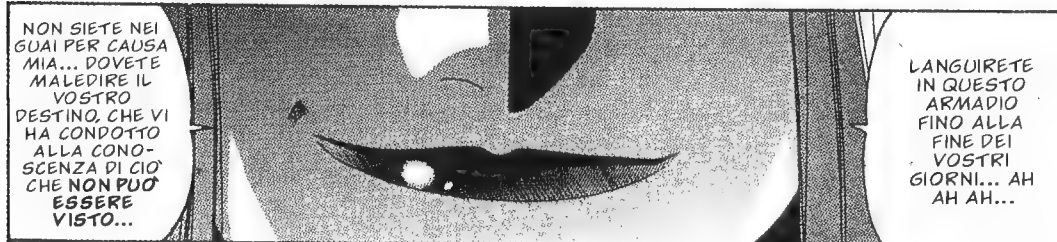
PLASMA...

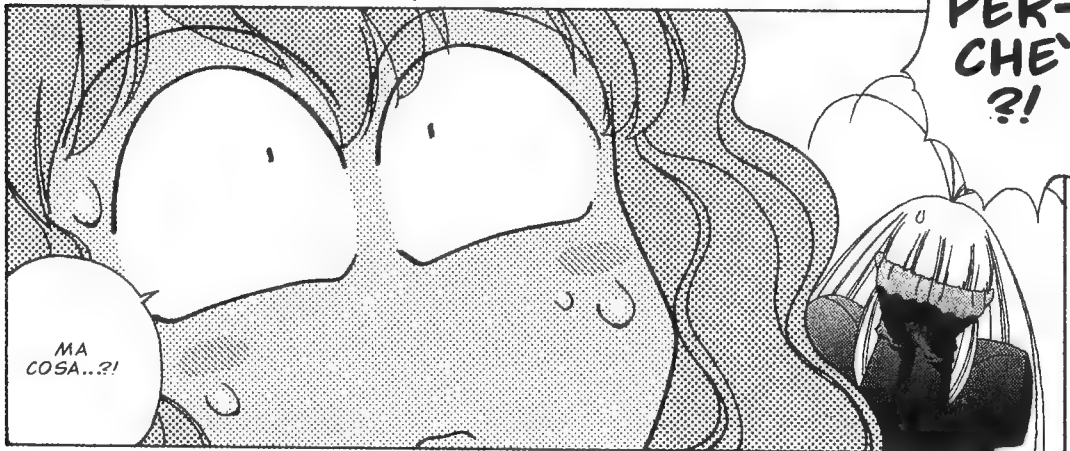
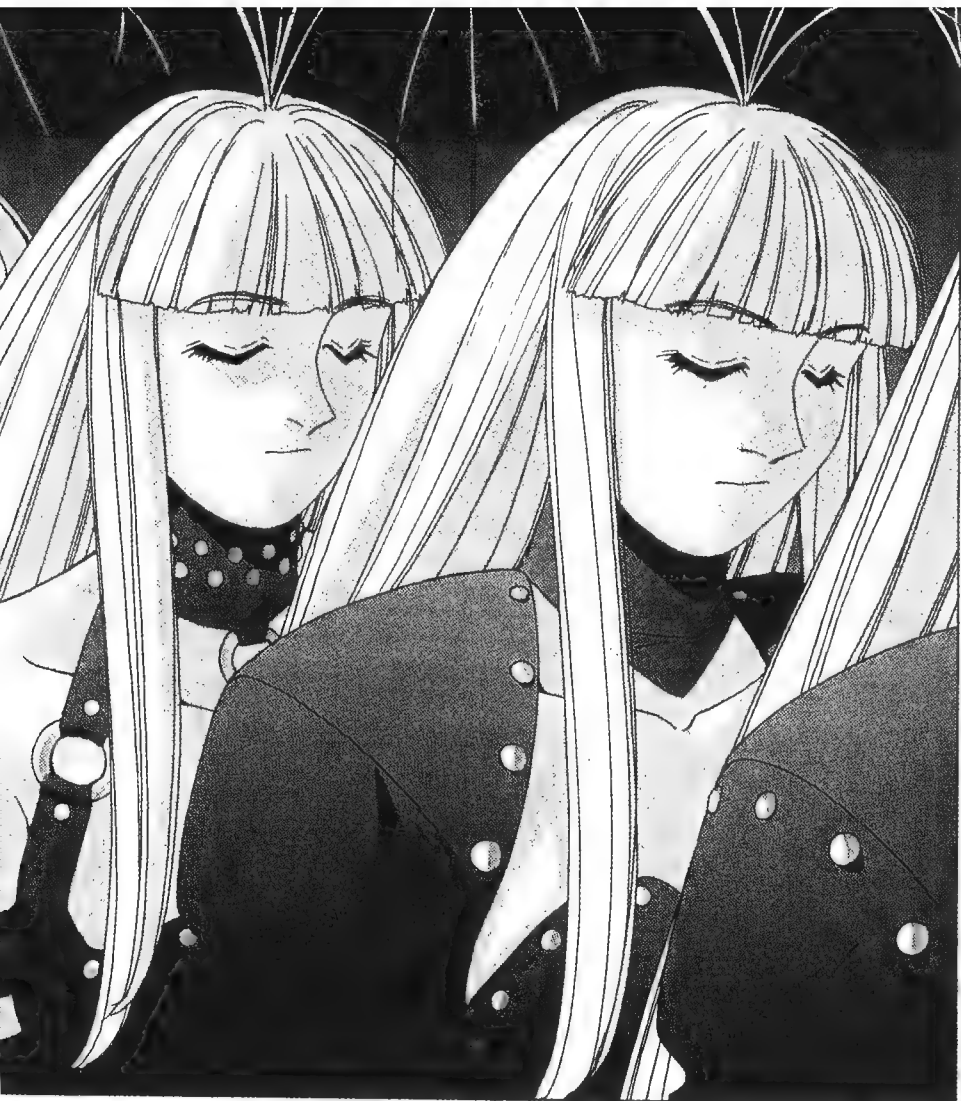
PLASMA'S ROOM

CHAK

ANDIAMO, PLASMA! **LIBERAMI!** GIURO CHE NON SVELERÒ A NESSUNO IL TUO SEGRETO!

SAREMO MUTI COME DELLE TOMBE! NON PARLEREMO NEMMENO SOTTO **TORTURA!**

TI PREGO, LASCIAMI USCIRE DA QUI!

MI DISPIACE, MA NON POSSO!

AVANTI, FA' USCIRE DI LÌ QUEI DUE!
URK!
WHIP
COMPILER... TU?!
PROPRIO COME IMMAGINAVO... SEI STATA TU A FAR SPARIRE NACHI E TOSHI!
SENTIAMO... QUALE SAREBBE IL TUO GRANDE SEGRETO?
TI PROIBISCO DI AVVICINARTI A ME, COMPILER!
N-NON AVVICINARTI...

DIAMO UN'OC-CHIATA...
FLIP
SMET-TILA!
NON DEVI GUARDA-RE QUI DENTRO!
ZITTA E NON ROMPERE! VOGLIO VEDERE COSA CU-STODISCI CON TANTA...
COMPIL-ER!
FERMA...
VLAM
OH, NO! PER-CHE`?!
MA COSA..?!

CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!

RUMBLE
TU-TUM
DOVETE MORIRE TUTTI! GIÀ TROPPA GENTE HA VISTO!
CREPA, COMPILER!
HNNG!

AHI!
CIAF
TI SEMBRA QUESTO IL MODO DI RIVOLGERTI A ME?!
GRRR
MALEDIZIONE...
CORAGGIO, PLASMA... VOGLIO DELLE SPIEGAZIONI! COSA SONO QUESTE COPIE DI TE STESSA CHE TIENI NEL-L'ARMADIO? E SOPRATTUT-TO... TU SEI L'ORIGINA-LE?
MA CERTO CHE SONO L'ORIGINALE! CHE RAZZA DI DOMANDA CAFONA! LE PLASMA CHE VEDI LÌ...
...SONO SOLO I MIEI ABITI!

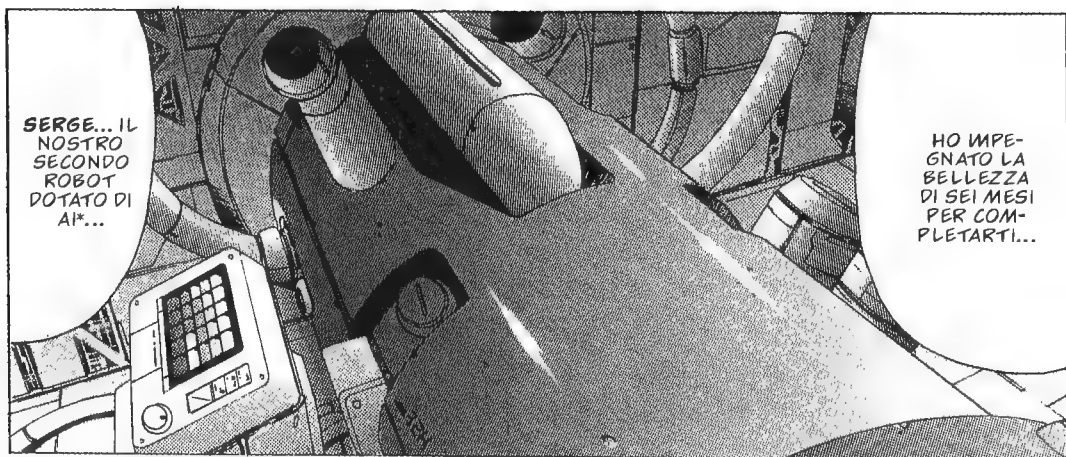
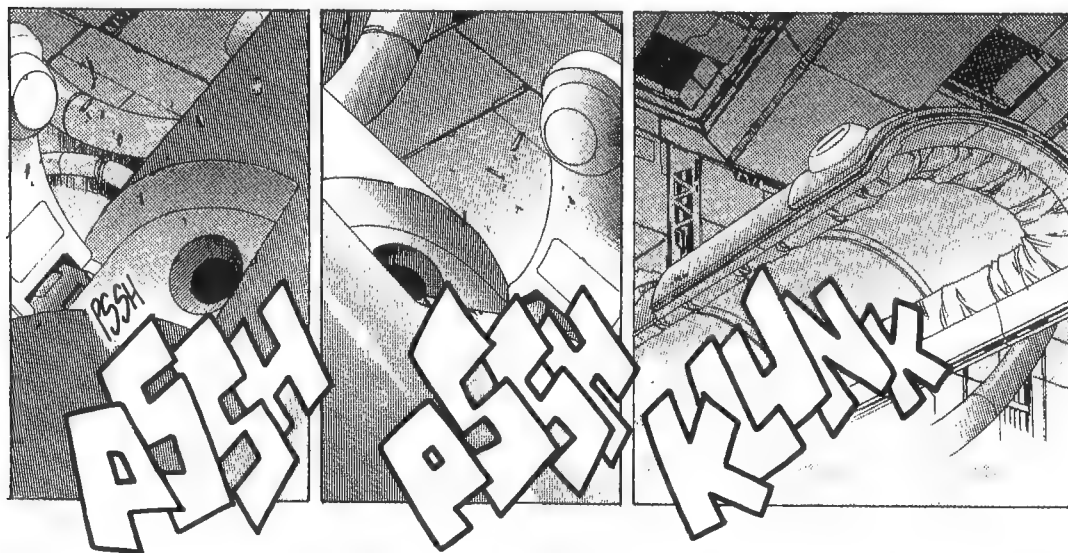
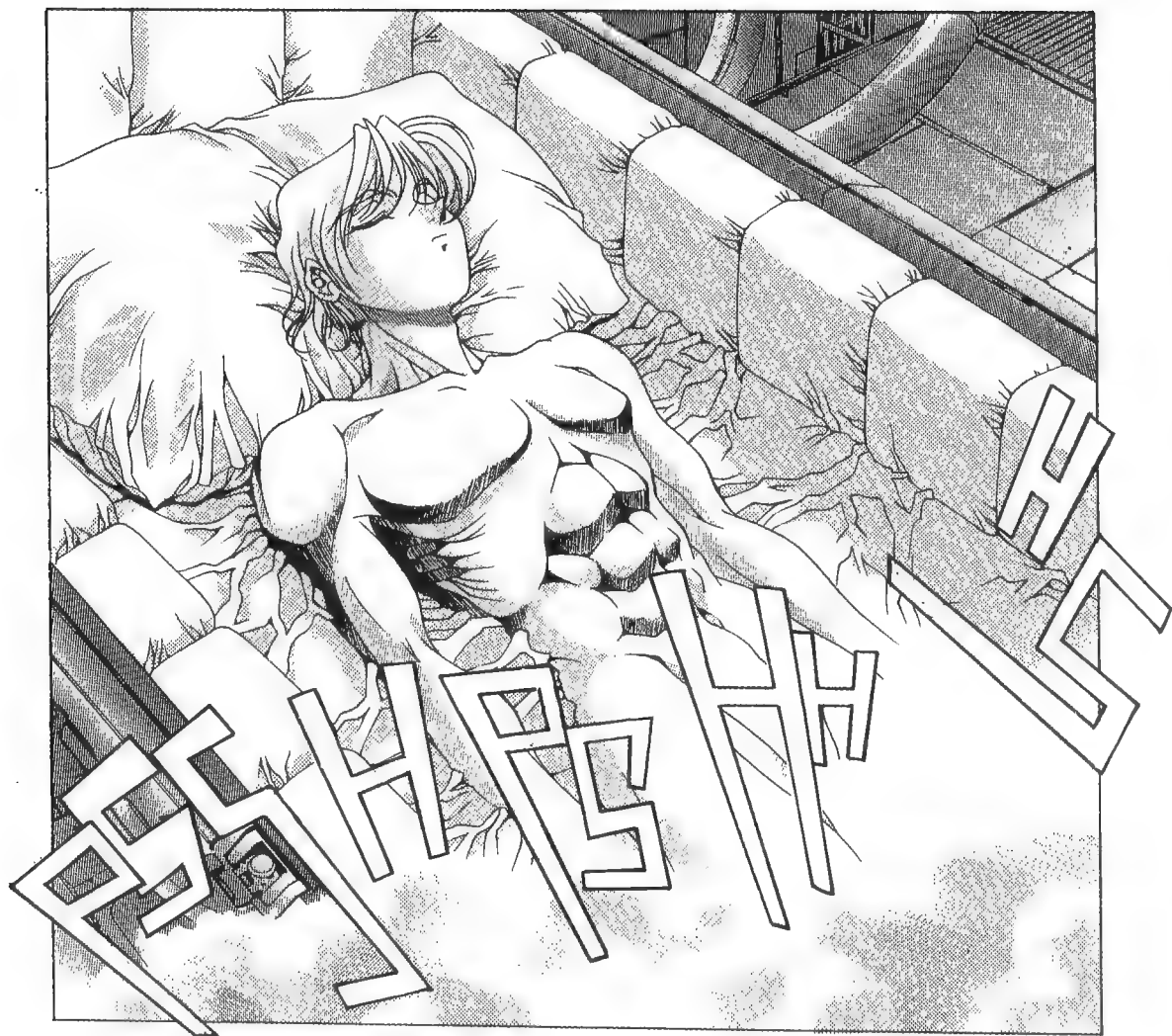
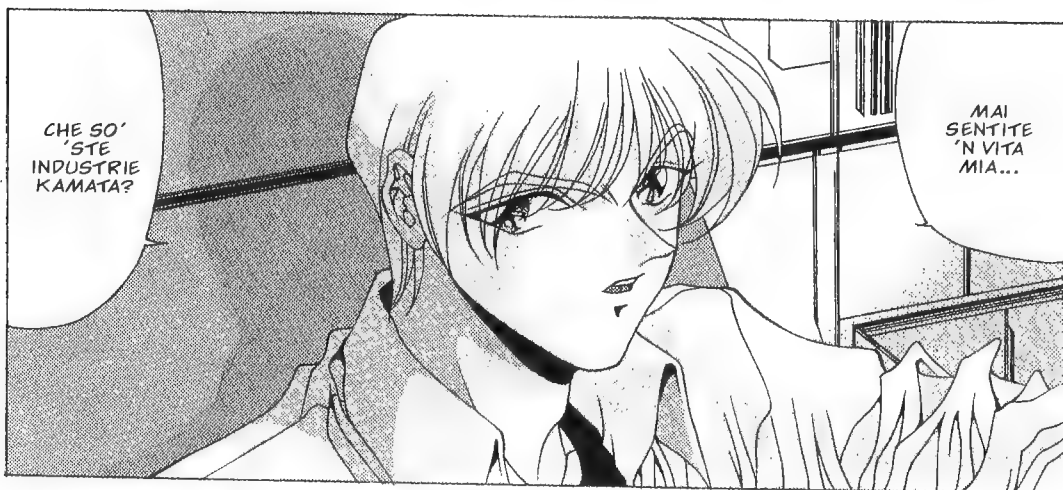
C-COME SAREBBE A DIRE?
I TUOI ABITI?

PERCHE`... PERCHE`... PERCHE` NON VOGLIO ESSERE PRESA IN GIRO...
NON DIMENTICARE CHE SONO LA PRINCIPESSA DEL MONDO ELETTRONICO, E SOPRATTUTTO NON DIMENTICARE CHE SONO ANCORA UNA BAMBINA! E` PER QUESTO CHE, PER APPARIRE IN PUBBLICO, DEVO INDOSSARE QUESTI ABITI DA RAGAZZA MAGGIORENNE!
E PERCHE` FAI QUESTO?

M-MA ALLORA... ANCHE IL TUO ASPETTO ATTUALE E`... FALSO?
SOB
..SNIFF... PER VIA DELLA MIA ETA`!

NON DEVI VANTARTI! CHE SCHIFO...
UMPF!
CERTAMENTE!

ASSEMBLER OX - CONTINUA

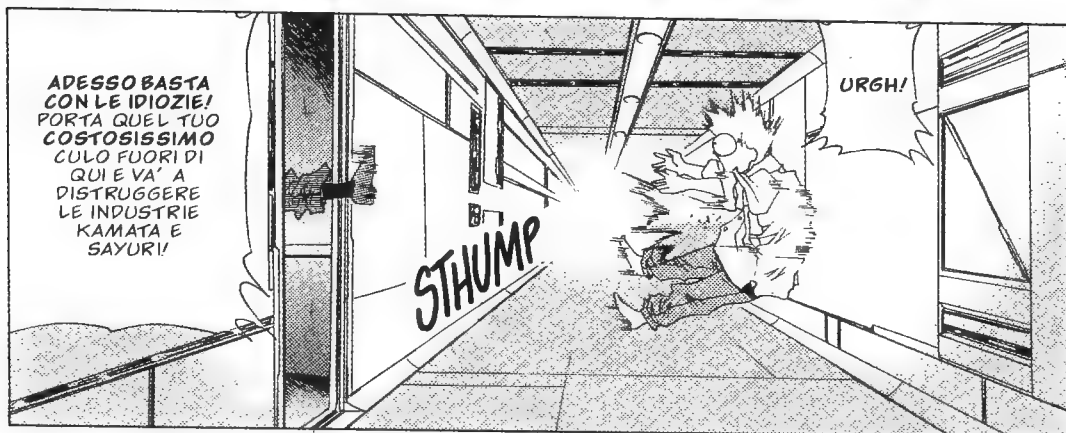
CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
IL CROLLO DELLE
INDUSTRIE KAMATA

* ARTIFICIAL INTELLIGENCE (INTELLIGENZA ARTIFICIALE)

ALZATI E CAMMINA, LAZZ... EHM... SERGE!
QUELL'LA SAYURI HA I MINUTI CONT...
AO! E NUN ME ROMPE!
ANVEDI QUESTO! STA A FA' TUTTO 'STO CASINO MENTRE ME NE STO A DORMI'...

MAI SENTITE 'N VITA MIA...
CHE SO' 'STE INDUSTRIE KAMATA?

NUN ME VA!
E' PER QUESTO CHE DEVI ANDARE E SCONFIGGERLA SUBITO!

TU SEI STATO CREATO PER SCONFIGGERE SAYURI, LA MALEDETTA ARMA SEGRETA DELLE INDUSTRIE KAMATA!
SI TRATTA DI UNA TERRIBILE ORGANIZZAZIONE CHE MIRA ALLA CONQUISTA DEL MONDO!

CHE CCE GUADAGNO, IO, SE TE DO 'NA MANO?
'A CAPPUCCE'... QUANNO SE CHIEDE UN FAVORE A QUARCUNO, NUN SEMPRE E' AGGRATIS!
COSA?! TI RIFIUTI DI UBBIDIRE AI MIEI ORDINI, NONOSTANTE SIA STATO IO A COSTRUIRTI?

TE STO A DI' CHE VOJO LI **SORDI!** NUN SO' MICA N'ENTE DE BENEFI-CIENZA!

NO, INFATTI... SEI SOLO UN **IMBECILLE!** QUANTI SOLDI PENSI CHE ABBIAMO DOVUTO INVESTIRE PER CO-STRUIRTI?!
VORREI PROPRIO SAPERE **CHI** È STATO A INSERIRGLI QUESTO CARATTERE E QUESTA PARLATA!

ADESSO BASTA CON LE IDIOZIE! PORTA QUEL TUO **COSTOSISSIMO** CULO FUORI DI QUI E VA' A DISTRUGGERE LE INDUSTRIE KAMATA E SAYURI!
URGH!
STHUMP

M'HA STAMPATO 'NA FETTA SULLA PANZA!
ANVEDI, 'STO FIJO DE 'NA LUPA!
'STA-VORTA ME FACCIO SENTI', AR SINDACA-TO...

DATTI DA FARE, INVECE DI STARE LÌ A LAMEN-TARTI!
I ROBOT NON HANNO PRO-PRIO NESSUN SINDA-CATO!
RATATATA
AAAAH!

C'HO 'NA PIANTA E 'NO SCARABOCCHIO... CAPIRAI QUANTO ME NE FACCIO...
E MO' CHE DEVO FA' TUTTO SOLO SOLETTO?
MONNO INFAME...
SAYURI
INDUSTRIE KAMATA
SE ME RIESCO A TROVA' 'STE BENEDETTE INDUSTRIE KAMATA CO' 'STA ROBBA, E' UN MIRACOLO VERAMENTE...
A ME ME PARE STRANO CHE 'NA SOCIETA' SEGRETA SE NE POSSA STA' IN MEZZO A 'NA STRADA...

AO', L'HO TROVATA! SO GAJARDO VERAMENTE!
AH... AH AH AH... AH AH...

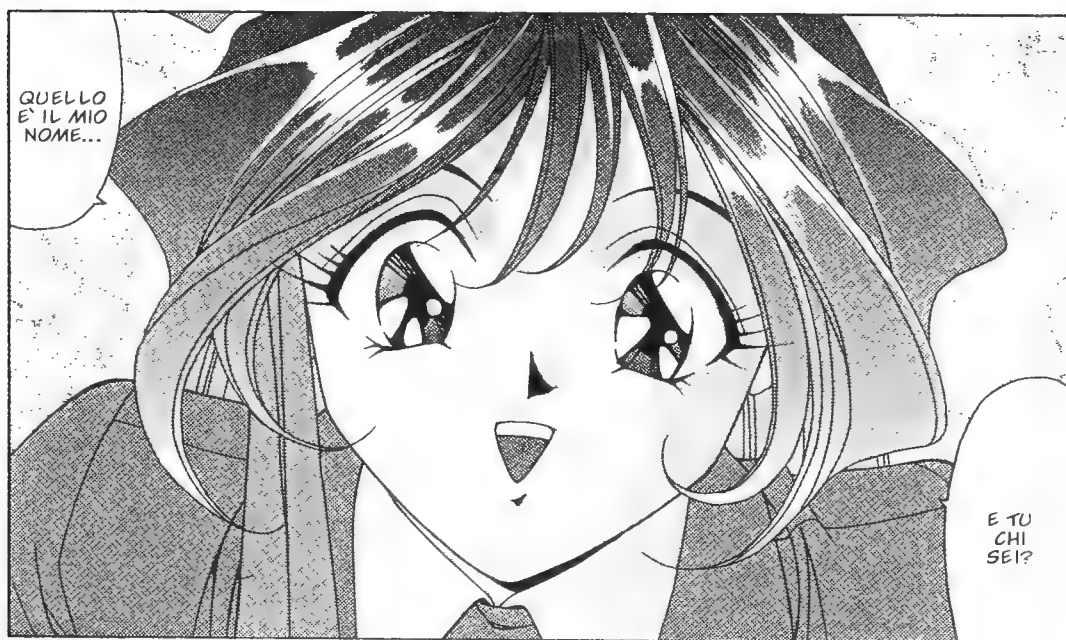
C'AVETE PAURA, EH?! FATEVE SOTTO, SE AVETE CORAG-GIO!
SO' TROPPO FORTE! SI NUN ME TENGONO FERMO VE SPACCO 'A CAPOCCIA!

E MO' CHE V'HO TROVA-TI, VE PIJO UN PO' A CARCI NER CULO!
SO' ARRIVATO IO! AVETE FINITO DE FA' LI SPORCHI COMODI VOSTRI!

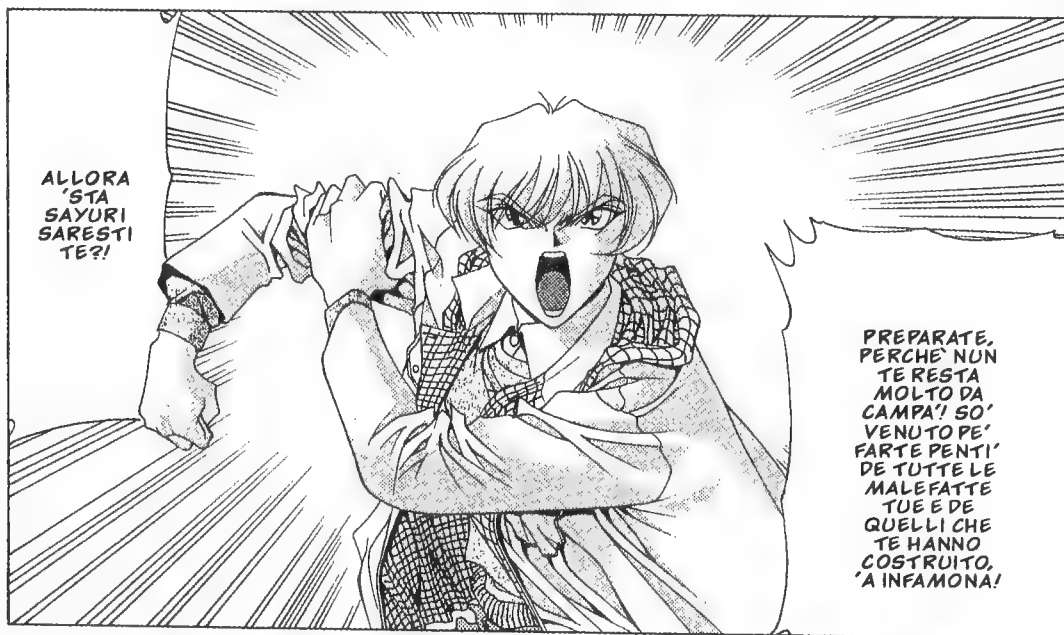
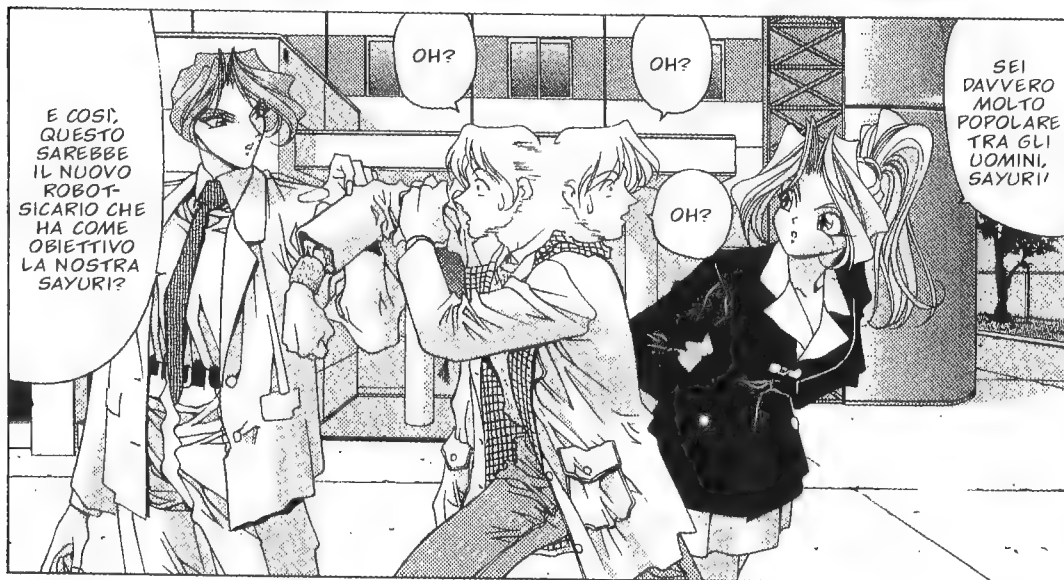
...E DAJE!
SERGE

OH?
E QUESTO NUN E` NIENTE, CACASOTTO!
AH AH AH... SE LA STANNO A FA' SOTTO, SE LA STANNO A FA'...
HHNF
H!
YAAAH!
USPROING
A COSA STAI GIOCANDO?
HANF...
HANF...
AO'! MA CHE, T'E' DATO DE VORTA ER CERVELLO?!

ME TOCCA DE FA' 'STE COSE AGGRATIS PERCHE` CE STA UNO COR CAPPUCCIO CHE ME MINACCIA, VABBE'?!
A REGAZZI, NUN STO A GIOCA'!

SI'!
...SA-YURI?
MA TE... TE NUN E` CHE TE CHIAMI...

E TU CHI SEI?
QUELLO E` IL MIO NOME...

CAPPUCCE', NUN LI SA' PROPRIO FA' I RITRATTI...
LI MORTE'... QUANT'E` BBONA!

EGGIÀ... E SE POI LA SUA **VERA** FACCIA È N'ARTRA, E MO' ME STA A PIJÀ PER I FONDELLI?
E POI, COME DICE ER PROVERBIO, **NUN C'È ROSA SENZA PINNE...**

ALLORA 'STA SAYURI SARESTI TE?!
PREPARATE, PERCHÉ NUN TE RESTA MOLTO DA CAMPA'! SO' VENUTO PE' FARTE PENTI' DE TUTTE LE MALEFATTE TUE E DE QUELLI CHE TE HANNO COSTRUITO, 'A INFAMONA!

E COSÌ, QUESTO SAREBBE IL NUOVO ROBOT-SICARIO CHE HA COME OBIETTIVO LA NOSTRA SAYURI?
OH?
OH?
OH?
SEI DAVVERO MOLTO POPOLARE TRA GLI UOMINI, SAYURI!

BE', E' MEZZ'ORA CHE GRIDI COME UN OSSESSO IN MEZZO ALLA STRADA... SAI COM'E...
TUM
TUM
AO'! E CHI SO', 'STI DUE?! QUANNO SIETE ARIVATI?!

HNFF...
...LI MORTACCI LORO...

H!
YAAAH!

AHAH
AHAH
SAI CHE SEI PROPRIO BUFFO?
MA ALLORA CE SEI PROPRIO!

MMM... QUESTO TIPO...
...È PIÙ TIMIDO DI QUANTO SEMBRI...

DI' UN PO'... DATO CHE DEVI COMBATTERE CONTRO SAYURI...
...NON PREFERIRESTI FARLO SU UN TERRENO PIÙ ADATTO A UNO SCONTRO?
COS ..?!

CIOÈ... ECCO... ME SO' RICORDATO DE N'IMPEGNO... FAMO 'A PROSSIMA VORTA...
DAI, SUVVIA... TANTO, VEDRAI, FINIRÀ IN UN ATTIMO!
AO', MA CHE STA' A DI'! E TOJI 'STE MANI DI DOSSO!

IL PERIMETRO DI QUESTO RING È PERCORSO DA CORRENTE AD ALTISSIMA TENSIONE... LA BELLEZZA DI UN MILIONE DI VOLT!
INOLTRE, NEI RIQUADRI NERI AL SUO INTERNO SONO COLLOCATE MINE ANTICARRO DALLA CARICA ESPLOSIVA POTENZIATA!

* PIU' DI MEZZO MILIONE DI LIRE, AL CAMBIO ATTUALE - KB

* POCO PIU` DI 5000 LIRE - KB

OH, AVEVO DIMENTICATO DI DIRTI CHE QUANDO SAYURI SI ARRABBIA, INIZIA A USARE LE SUE **ARMI A GITTATA!**
PENSA CHE HA GIÀ RIDOTTO IN ROTTAMI SEI O SETTE ROBOT AVVERSARI E NON PER QUESTO MOTIVO!
E MO' ME LO VIENI A DI'?!
SARÀ PURE UN ROBOT, MA E' 'NA REGAZZINA... NUN POSSO PERDE...
AO', SO' L'URTIMO MODELLO...

ALL'ANGOLO ROSSO, LA CAMPIONESSA... SAYURI!
COME SONO RIUSCITI A CONVINCERMI A FARE QUESTA PAGLIACCIATA?

WHUMP

E ALL'ANGOLO AZZURRO, IL SUO TEMERARIO SFIDANTE... SERGE!
AO', CARMA! UN MOMENTO!
M-ME DISPIACE, MA NUN ME LA SENTO PROPRIO DE ARZA' 'E MANI CONTRO UNA DONNA... EH EH...
S-SE NUN VE DISPIACE, CHIAMO ER MIO SOSTITUTO... EH EH... COMBATTE LUI AR MI' POSTO...
M'HANNO DETTO DE USARLO SOLO IN CASO D'EMERGENZA...
...E A ME, QUESTA ME PARE PROPRIO N'EMERGENZA COI FIOCCHI!
O LA VA... O LA SPACCA!
GILBEERT... AZIONE!

BLINK
WHOOOSH
MUUUUUU!
GILBERT 3 - ROBOT GIGANTE DELLE INDUSTRIE KURAHASHI

MUUUUU!
KRUMP
AAAAH!
COSA DIAVOLO E' QUESTO?!

E... E QUESTO SAREBBE **GILBERT**? MA E'... E'...
E' ENORME!

MUUUUU!

COMPLIMENTI... DAVVERO UN'**OTTIMA TATTICA**...
ACCIDENTI... HA CENTRATO IL **PUNTO DEBOLE** DI SAYURI... LE COSE **CARINE** LA FANNO ANDARE FUORI DI TESTA...
IL NOSTRO NEMICO **SA** QUELLO CHE FA...

ODDIO, QUANT'E' **CARINO**!
MA GUARDA CHE BEL **TORELLO GIGANTE**!

KRR
KRRRR
KRAK
EHI! FA' ANDAR VIA QUEL COSO, O CROLLERÀ TUTTO IL PALAZZO!
GIÀ... TUTTO PRIMA O POI CROLLA... POLVERE ALLA POLVERE...
MA CHE TE STAI A DI'?!
VIENI QUI, TORELLO... DA' LA ZAMPETTA!
INCREDIBILE MA VERO... LO FA!
ZAMPETTA!
WHIRR
MINA

MUUCCCU?!
KABOM
AAH!
CHI HA CALPESTATO LA MINA?!

BOOOM
MA COSA STA...?

AAH! HA PRESO FUOCO LA POLVERIERA!
BHOOM

IL TERZO PONTE DI COMANDO È STATO COLPITO!
BANG
ALZI GLI SCUDI, SIGNOR SULU!
KROOM
COME DICE, SCUSI?

QUI CROLLA TUTTO! PRESTO, AI RIFUGI!

MOOOOU!!

L-LA NOSTRA DITTA... IL MIO UFFICIO...

GAJARDO! AVETE VISTO CHE SUCCEDE SE M'ARRABBIO?!
POSSO DISTRUGGE TUTTE LE ORGANIZZAZIONI CRIMINALI CO' LE MANI SENZA STANCARMI NEMMENO!

VERAMENTE TU NON HAI FATTO UN BEL NIENTE!
E STATTE ZITTO!

QUI NUN ME CAPISCONO... ANNAMO, GILBERT!
MUUUUU!

EHI, NON FUG-GIRE!
DEVI RISAR-CIRCI TUTTI I DANNI!
WRRRROHH
MANNAME ER CONTO A CASA! AH AH AH!
MUUU!

SIGH... LA MIA VECCHIA-IA... LA MIA PENSIO-NE...
C-COSA FARÒ DA DOMANI? NON HO PIÙ NULLA...

NON C'È AFFATTO BISOGNO DI PREOCCUPARSI, QUANDO DALLA VOSTRA PARTE C'È IL GRANDE **TOSHIYA SAKAZAKI**, DETTO ANCHE **L'EINSTEIN DEL VENTUNESIMO SECOLO!**
NATURALMENTE AVEVO GIÀ **PREVISTO** CHE UN GIORNO SAREBBE ACCADUTA UNA COSA DEL GENERE, E PER QUESTO HO COSTRUITO **SEGRETAMENTE** UNA **NUOVA SEDE** DELLE INDUSTRIE KAMATA **NEI SOTTERRANEI!**

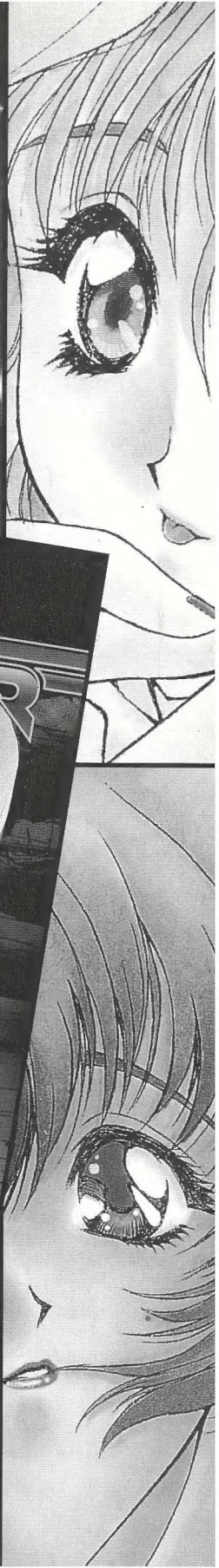
SERGE

CHE STAI A FA', GILBERT?! MA 'NDO VAI?!

E QUELLO CHE DIAVOLO È?!

MUUU!

CALM BREAKER - CONTINUA

Quando la fantascienza è sensuale...
SERAPHIC FEATHER
STORIE DI KAPPA
NUMERO 31
LIRE 6.000
EDIZIONI
STAR COMICS
ad Aprile su Storie di Kappa...

YAMATO VIDEO
BLACKJACK
È UN MEDICO
FUORILEGGE.
MA I SUOI CLIENTI
SONO DISPERATI.
E DISPOSTI A PAGARE
QUALUNQUE CIFRA.
ARGOMENTI MAI TRATTATI IN UN
CARTONE ANIMATO: EUTANASIA, ANORESSIA,
MALATTIE TERMINALI, TRAPIANTI TOTALI,
SINDROMI ENDEMICHE, TOSSICODIPENDENZA.
LA FRAGILITÀ DEL CORPO E DELLO SPIRITO...
OLTRE I LIMITI DELLA SCIENZA.
DAL CAPOLAVORO DI OSAMU TEZUKA,
UNA RAFFINATA SERIE DI SEI OAV
INDIRIZZATI A UN PUBBLICO ADULTO.
UNA REALIZZAZIONE DI IMPRESSIONANTE
ELEGANZA CURATA DAL LEGGENDARIO DUO
OSAMU DEZAKI / AKIO SUGINO.
1) L'URAGANO DELLA CHIMERA
2) PROCESSIONE FUNEBRE
3) LE MEDAGLIE DI MARIA
4) DUE MEDICI IN NERO
5) LA CIVETTA DI SAN MERIDA
6) RACCONTO DI UNA NOTTE DI NEVE
DURATA DI OGNI VIDEOCASSETTA: 50 MINUTI CIRCA L. 34.900
Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679